A TODA VELOCIDAD LLEGAN LOS TIPS PARA F-ZERO GX



Revista Oficial de Nintendo

LO MÁS RECIENTE:
GLADIUS GCN
BEYOND GOOD & EVIL GCN

PÓSTER DOBLE
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
MARIO KART DOUBLE DASH!!

TRUE CRIME



IMPONIENDO EL ORDEN EN LAS CALLES DE LOS ANGELES

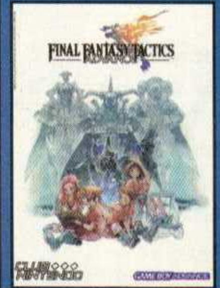
MARIO KART Double Dash!!

Año 12 No. 11



NINTENDO POWER
P.N. 03
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
VIEWTIFUL JOE

SUMARIO





POSTER DOBLE

MARIO KART DOUBLE DASH!!

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE



ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO

Año XII #11 Noviembre 2003

ISSN 0188-7610

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
RELACIONES PUBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"
ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN
Juan Carlos García A.
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
PRODUCIÓN
Pablo Mendoza Hdez.

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano
DIRECTOR GENERAL
Ernesto Cervantes
DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
COORDINADOR DE VENTAS
Francisco Gonzalez G.
EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150. Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

Editorial

Noviembre 2003

Reúne a tus amigos y esperen la luz de salida porque este mes Mario Kart Double Dash!! será el juego del que todos estemos hablando y por supuesto, jugando. Gracias a su excelente forma de juego y variedad de personajes, Mario Kart se ha convertido en todo un ícono de las carreras en Go Karts y ahora, con la versión para el Nintendo GameCube, la emoción por la velocidad en todos los circuítos podrá ser disfrutada hasta por 8 jugadores simultáneamente, así que te invitamos a que cheques el artículo de portada de este número donde te daremos información bastante interesante sobre este juego.

Y ya que estamos en el asunto de las carreras y la gran velocidad, prepárate a recorrer las pistas futuristas de F-Zero GX, mientras checas los tips de este juego que te hemos preparado para este mes. Por otro lado, nos encantaría conocer tu opinión sobre el poster doble que hemos publicado en el mes pasado como en este, así que te invitamos a mandarnos tus comentarios vía correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com o correo ordinario a nuestra nueva dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E – 2º piso, Colonia Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón, C.P. 01210 México D.F.





¡Hola amigos de Club Nintendo! Los felicito por su revista, está ultra "salvaje" (expresión que usamos en Honduras); sigan poniéndole ganas a sus labores diarias para que sigamos disfrutando de su calidad aquí en Honduras. Bueno, después de las flores, prosigo con lo siguiente que es acerca de Castlevania. ¿Porqué criticaron mucho la versión de Castlevania 64 si es un excelente juego y lás gráficas son excelentes? Creo que es el único juego que le hace competencia a The Legend of Zelda: The Ocarina of Time. Tiene un final similar al de Zelda y es espectacular con toda la palabra. Y la otra es, si se está trabajando en una nueva versión para el Nintendo GameCube y si es así, ¿cuándo saldrá? Espero contesten mis interrogantes equipo de Club Nintendo. Saludos y éxitos de mi parte.

Javier Armando Medina

¡Muchas gracias por tus comentarios y las flores Javier! Fíjate que nos cayó muy de sorpresa tu pregunta pues en realidad nosotros no opinamos lo que dices; a todos nosotros nos pareció un gran juego. Lo que pudo haber pasado es que fue una confusión con que todos los fans de esta gran saga esperábamos lo que prometieron, más personajes, a Cornell y otras cosas que sí le hicieron falta al juego. Claro está que todo esto se implementó en la segunda versión, pero de que nos gustó mucho no hay duda. Sobre lo que mencionas de Zelda, realmente es cuestión de gustos pues TLOZ:TOOT es más que nada aventura con un poquitín de RPG y Castlevania es Acción/ Aventuras, de manera que podemos dejarlos muy aparte pues ambos son muy buenos juegos y los fans de cada parte van a defender lo que cada uno tiene. Hasta ahora no hay noticias de que vayan a aparecer los Belmont en el GameCube, pero no dudes que te lo haremos saber por medio de nuestra revista en cuanto sepamos algo.


Dos grandes aventuras en el N64

+

Hola, es la primera vez que escribo. Quería saber si en la suscripción puedo pedir números atrasados; todavía no he hecho la suscripción, pero deseo que respondan a esta pregunta, ya que quiero tener los números o revistas del año pasado es que me interesan. Sobre todo los Nintensivos de Super Mario Sunshine y los avances de Star Fox Adventures. ¡Qué buena revista han creado ustedes, se merecen un buen reconocimiento! Bueno, espero que puedan contestar a mi pregunta.

Vicente Hernández Gómez

Fíjate que el servicio de suscripción es una muy buena opción para no perderte ni un solo número de la revista; lamentablemente, no cuentan con los ejemplares anteriores. Pero para que ya no te falte ni uno sólo de los números de nuestra revista, suscríbete para que goces de la comodidad de recibirla en tu casa y que no tengas que cruzar ríos, montañas o pelearte contra alguien que también quiera el último ejemplar del puesto de revistas. Así estarás tranquilo de que tendrás siempre tu revista favorita a tiempo y en tus manos.

+

Me gustaría saber si ya lanzaron la Edición Especial de este año, me urge saber (les presumo que tengo desde la #1), ¡por favor contéstenme lo más pronto posible!

Alejandra Álvarez Mendoza

No te preocupes, todavía no hemos lanzado ningún número Especial, así que quédate tranquila. Hemos revisado sus dudas, peticiones y quejas para poder elaborar el siguiente Especial para complacer a la mayoría de nuestros lectores, así que mantente pendiente para conocer de qué se tratará el próximo Especial.

+

Hola, quiero pedirles un gran favor. ¿Me pueden decir por qué el Nintendo GameCube es mejor que las otras consolas? Porque un amigo quiere comprarse una de ellas porque dice que tiene mejores gráficos; yo le digo que no pero no sé cómo comprobárselo para convencerlo

Carlos

Pues como siempre, todo es cuestión de gustos. Hay a quienes nos gustan unos sistemas y a otros nos gustan otros; todo depende del estilo de cada quien, hay a quienes les gustan varios. Nosotros nos inclinamos por los sistemas de Nintendo por muchas razones, puedes decirle esto a tu

amigo para que le expongas tu punto de vista. En primer lugar, Nintendo siempre ha cuidado que sus juegos tengan un buen nivel de Replay Value; es decir, que no los terminas y los echas al cajón para no volverlos a jugar. Otro detalle es que Nintendo crea sus propios personajes además de los otros héroes de otras licencias como Mario, Star Fox, Kirby, Link y otros tantos que se han convertido en los favoritos de muchos videojugadores. Además de que opinamos que en los casos en los que un videojuego aparece en varias consolas, el control es definitivamente mejor en el Nintendo GameCube. Esperamos que te sirvan nuestras opiniones y que le digas a tu amigo lo que piensas; eso sí, la mejor prueba es que juegue con las consolas antes de comprar y su opinión es la que cuenta.



Sin lugar a dudas, tu mejor opción

+

Primero quiero decirles que es muy bueno que ya este disponible su página; vamos al grano, tengo unos bugs de Super Smash Bros. Melee que he querido mandarles pero no se exactamente a qué dirección mandárselos: Sé que ustedes no responden mails ¿pero podrían hacer una excepción aunque sea para mandarles los bugs y compartirlos con los demás videojugadores? Eso es todo y espero me contesten algún día ¿ok?.

Marco Velásquez

Hola Marco, para enviarnos tus bugs puedes hacerlo por correo ordinario o por mail. Lo que sí es que no aceptamos fotos vía internet, preferimos que si quieres enviarnos tus bugs en imagen, que lo hagas en un video formato VHS para ver que en realidad funcionan los bugs; pero si no es posible, con que nos envíes el texto o la carta perfectamente bien explicado cómo se realizan para que los probemos y si funcionan, que sean publicados.

+

Me llamo Hugo y soy del D.F. les escribo para saber ¿cuándo saldrá Resident Evil 4? y para que me digan si hay algún Reto del juego Need for Speed 2 Hot Pursuit. ¿Quisiera saber cuáles son los tiempos de cada pista? para ver si los puedo romper.

Hugo Armando Granados Álvarez

Hola Hugo, fíjate que el esperadísimo Resident Evil 4 saldrá en el 2004, pero todavía no hay una fecha exacta, así que solamente nos resta esperar un poco más para continuar con esta estupenda saga. Y sobre el Need for Speed, no tenemos hasta ahora tiempos de nadie, pero si tú tienes buenos tiempos, puedes enviárlos ya sea en foto o en video para que los incluyamos y ver quién puede romperlos. Recuerda que los Retos no terminan, siempre hay oportunidades para poner nuevos récords, tiempos y scores de los juegos, así como siempre habrá quien quiera romperlos. Esperamos tus mejores tiempos para incluirlos en la sección.



Seguimos esperando ansiosamente...

+

Señores de Club Nintendo: me gusta mucho su página de Internet y siempre me han gustado los wallpapers de Nintendo, los trato de conseguir en todos lados; por lo que me gustaría que pusieran más en su página. Por otra parte nuestra revista me gusta mucho, es muy buena y no me la pierdo y lo más seguro es que me suscriba. Muchas gracias.

Erick René Olin López

¡Qué bueno que te haya gustado nuestra página! Estamos trabajando mucho en ella para que les guste a todos nuestros lectores y demás videojugadores. Periódicamente estamos actualizando la página para que encuentres muchas cosas de utilidad y por supuesto, nuevos wallpapers para tu colección. Así que no dejes de visitar la página para que veas todo lo nuevo que tiene.



¡Esto apenas es el principio!

+

Hola, quería felicitarlos por su revista, por cierto la mejor revista de videojuegos. Voy al grano. Les tengo dos preguntas del juego The King of Fighters EX Neoblood. La primera: ¿Porqué no sale Iori como personaje sino como subjefe? La segunda: Hay personajes secretos? Si es así díganme como sacarlos por favor. Espero que contesten mis preguntas, se despide un fiel lector de la revista.

Ernesto Cevallos Zepeda

Normalmente esta pregunta pasaría a la sección de Mariados, pero te vamos a contestar de una vez. Sí hay dos personajes ocultos con los que podrás jugar en este estupendo juego de AGB, lo que pasa es que tienes que terminar el juego con el Hero Team para

obtener a Iori y con el Fatal Fury Team para poder tener elegible a Geese Howard.

+

Hola grandes amigos de Nintendo soy un chico de 12 años llamado Kevin y vivo en Venezuela; antes que todo los quiero felicitar por su maravillosa revista. Ahora quiero que me respondan unas simples preguntas.
1. En estos días vi un video que en el que aparecían en batalla Link vs. Ganondorf y con muy buenos gráficos y quisiera saber ¿si va a ser un nuevo juego o de qué se trata?.
2. ¿Es verdad que van a sacar otro juego de The Legend of Zelda para Nintendo GameCube y si es así, cuándo lo van a lanzar a la venta?
Bueno eso es todo espero, que publiquen mis preguntas.

Kevin Fuchs

Hola Kevin, nos da mucho gusto que te guste la revista, solamente que te recordamos que es nuestra revista (tuya y de nosotros). Ahora sí, vamos a tus preguntas:
1. Ese video es el que se mostró en un principio como el primer juego de la saga de Zelda para el GCN, pero Miyamoto pensó que era tiempo de un buen cambio y fue así como nació el Wind Waker. Ese video quedó para la posteridad y solo nos falta mantener los dedos cruzados para ver un juego de este tipo próximamente.
2. Claro que sí van a salir más juegos de esta serie, como el próximo The Legend of Zelda: Tetra´s Trackers, así que la leyenda está muy lejos de terminar.



Más juegos de Zelda para el cubo

+

Hola ¿qué tal? Dr. Mario, yo he visto muchas de sus revistas y he visto que hay muchas personas que han escrito y les resuelven preguntas; así que decidí escribirles por que tengo una gran duda y espero que me respondan, ahí les va: En Marzo del 2002 sacaron una revista en la que una persona preguntaba cómo podía sacar los escenarios ocultos y los nuevos personajes en Super Smash Bros. Melee y ustedes respondieron que para sacar a Mewtwo se debe jugar en VS. Mode 20 horas consecutivas o pelear un total de 700 horas sin salirme y pues bueno; a mi no me dejan jugar 20 horas consecutivas el GCN: Entonces intentamos mi hermano y yo con los 700 encuentros pero el se cansa de estarse matando a lo loco para lograr los 700 encuentros así que mi pregunta para ustedes es si tal vez haya una manera más fácil de activarlo ya que las dos formas son muy difíciles de lograr. Les agradecería mucho que me respondieran en su siguiente ejemplar ya que en su ejemplar de Septiembre una persona dijo que había escrito 15 veces y no le habían respondido y si a mi me van a hacer lo mismo pues para entonces de seguro ya tendré a Mewtwo para poder jugar con él. Se despide de ustedes su amigo:

Carlos Sánchez Romero

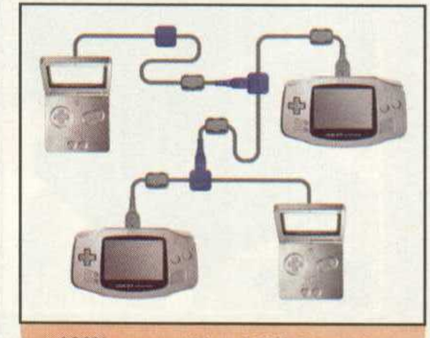
Pues mira Carlos, sabemos que muchos lectores no pueden jugar 20 horas consecutivas, de hecho, son pocos los que pueden hacer esto. Para no hacerte más bolas, te daremos el tip para sacarlo fácilmente, que fue el mismo que dimos anteriormente. Debes poner a dos personajes en versus en modo de stock y dejarlos ahí hasta obtener el tiempo deseado. Puedes apagar tu televisor y dejar el cubo prendido sin ningún problema y de esta manera, no estarás jugando las 20 horas, ya que se "estará jugando sólito". Y no es cosa de suerte ni de número de veces las que nos escribas, siempre les hemos dicho que se trata de que sea una pregunta muy concurrida o bien, una muy interesante; pero de que leemos todos los mails y cartas que nos llegan, los leemos todos.

+

Hola amigos de Club Nintendo es la primera vez que les escribo pero espero que me puedan contestar una duda que traigo entre ceja y ceja debido a que tengo el sistema Game Boy Advance y un Game Boy Advance SP y quisiera saber ¿Se pueden conectar entre sí con el Cable Link? ¿Cada sistema necesita el mismo cartucho para poder jugar en pareja o contra alguien? Espero me puedan responder para aclarar esas dudas les envío muchos saludos y gracias. Y si no pueden colocar mi correo por favor envíenme uno con las respuestas.

José Guadalupe

Tanto el AGB como el AGB SP son totalmente compatibles con el Cable Link; de manera que puedes conectarlos entre sí para jugar con un amigo, tu hermano o con quien tú quieras. Algunos títulos tienen la opción de poderse jugar con un solo cartucho y otros requieren forzosamente un cartucho por sistema. En algunos juegos varía el hecho de que uses un cartucho o que cada quien tenga el suyo, por ejemplo: en Mario Kart Super Circuit pueden jugar en pocas pistas hasta cuatro personas cada quien con un Yoshi de distinto color. Si todos los jugadores tienen cartucho, podrán elegir todas las pistas disponibles y a todos los personajes sin problema, además de que no tendrán que esperar a la transferencia de datos como cuando usas un solo cartucho. Y sí, ambos se pueden conectar con el


100% compatibles, 100% divertidos

Nintendo GameCube para disfrutar de los juegos que cuentan con la opción de la conectividad sin problemas.

En una tienda autorizada de un gran centro comercial en Valencia, Venezuela vi un adaptador de Game Boy Advance para T.V. pero en la foto de la caja solo se ve un cable que sale del Game Boy Advance y que termina en el otro extremo convertido en tres puntas tipo RCA. una amarilla una roja y una Blanca mi pregunta ese accesorio es oficial o PIRATA. Por favor respóndanme para saber si esta bien comprarlo o es otra jugada sucia de la piratería muchas gracias por todo su tiempo y saludos desde Venezuela.

Jairo Núñez

Existen muchos tipos de aparatos que salen al mercado que realizan diferentes funciones, ya sean de marcas que piden permiso a las compañías, como es el caso de los que hacen controles diferentes con turbos y cosas así para los sistemas y otros aparatos que son sacados al mercado sin legalización como lo hacen los piratas. Nosotros hemos visto el que mencionas y te podemos decir que salió hace ya mucho tiempo, pero que no tuvo difusión por la mala calidad con la que se veían las cosas y no tenía ninguna opción que le diera un valor extra. Si lo que buscas es poder disfrutar de tus juegos de Game Boy, desde el primero hasta los más nuevos del AGB, te recomendamos que mejor cheques el Game Boy Player y comprobarás la diferencia de un aparato bien hecho bajo los más estrictos estándares de calidad y con la garantía de que es 100% de Nintendo.



¡No hay nada como lo original!

Hola amigos de Club Nintendo, la más completa revista en cuanto a videojuegos se trata, bueno el motivo de mi mail es para hacerles mención de un par de errores que me encontré en el juego de Resident Evil para el Nintendo GameCube; bueno el primero es en la mansión, cuando uno está dentro de ella, podemos ver los relámpagos que caen por el mal tiempo, cierto se ve impresionante sobre todo el reflejo que nos muestra dentro de la mansión,

pero... cuando uno sale de la mansión, quien sabe porqué pero ya no siguen cayendo, creo que allí si le falló a la gente de Capcom. Digo esto porque cuando estás fuera sea el tiempo que sea, no caen rayos luego luego y cuando se vuelve a entrar a la mansión vuelven a caer, bastante curioso, ¿no? El otro error es que después de que cierras la ventana en la bóveda de los tiburones, cuando abre la puerta para continuar con el juego, la puerta es de esas que se cierran herméticamente, ¿pero entonces porqué se abre como si fuera una puerta normal? Baso esta pregunta en que la puerta es como las que tienen los barcos y ella se abre como si fuera una puerta de madera o de metal, supongo que se debe de abrir girando la manivela, no? Bueno eso es lo que he encontrado en ese juego, ya que estamos hablando de la saga de terror, más conocida en el mundo, déjenme decirles que yo he comprado mis juegos a través de la página oficial de Estados Unidos de CAPCOM ¿eso está bien? Ya que aquí en Mérida, he pasado mucho tiempo tratando de localizarlos sin tener éxito afortunadamente una compañera de trabajo, me hizo el favor de prestarme su tarjeta de crédito.

Muchas gracias por su tiempo y espero que hagan algunos comentarios sobre mi carta si no, entiendo que no fue lo suficientemente interesante como para mencionarla.

Edward Solís Carrillo

¡Hacía tiempo que no recibíamos cartas acerca de los errores de los videojuegos! Eres muy observador Edward; es muy bueno que todos los videojugadores no simplemente seamos buenos con el control, sino que nos pongamos a ver todos esos detalles que hacen más grandes a los juegos o bien, esos pequeños defectos que se les llegan a escapar a los cuates de las compañías. Son muy buenas tus dos observaciones, esperamos que esto de aliento a muchos otros videojugadores a que chequen mejor sus juegos y que sean más observadores pues hay muchos detalles que se nos escapan cuando jugamos solo por jugar o bien, hay ocasiones en las que estamos tan enfrascados en una escena o nos trabamos con un enemigo que no podemos pasar, que no vemos otros elementos del juego. Es muy común que nos demos cuenta de estas cosas cuando nos ponemos a explorar con más calma, por ejemplo, cuando estamos buscando un ítem que nos falta o algo así. Esperamos que nos sigan enviando sus detalles y errores para compartirlos con los demás lectores de nuestra revista.

Te informamos que puedes mandarnos todas tus preguntas, comentarios y sugerencias a:
Revista Club Nintendo
Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, 2º piso,
Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón,
C.P. 01210, México, D.F.
Por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Y no olvides visitar la página oficial de Club Nintendo
www.clubnintendo.com.mx
www.clubnintendomx.com
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA



Sin duda, cuando escuchamos la palabra Go Karts, lo primero que se viene a nuestra mente son imágenes del maravilloso juego Mario Kart, no importando cual de sus diferentes versiones sea, puesto que desde 1992 se le dio un nuevo concepto al estilo de carreras en este tipo de vehículos, ya que Nintendo puso en nuestras manos la primer versión de Super Mario Kart, donde participaban varios de los personajes más aclamados y solicitados de Nintendo, tales como Mario, Luigi, Donkey Kong Jr, Bowser, Yoshi, Toad, Princess y Koopa Troopa, en una carrera donde puedes usar toda tu habilidad para ganar, o apoyarte con una serie de ítems como rayos, caparazones verdes y rojos, cáscaras de plátano e incluso las tradicionales estrellas que te dan inmunidad, esto entre muchos otros objetos que hacen de este juego todo un hit y que por ello se ha colocado en el gusto de millones de jugadores al rededor del globo.

Pero este asunto no terminó allí, sino que siguió y siguió hasta finales de 1996, donde logró consagrarse en una versión para el Nintendo 64, dejando boquiabiertos a todos los



Hey Koopa olvisate tu caparazón

fans de Mario Kart, tanto por su extraordinaria calidad en gráficos 3D, como por su movilidad que te permitía hacer hasta lo movimientos más complejos con una sencillez que es difícil fallar.

En esta versión, se conto con innovaciones como las conchas azules que tienen el propósito de impactarse directamente contra el primer lugar o la facilidad de hacer un miniturbo para conseguir mayor velocidad por un cierto tiempo, además que se cambiaron algunos personajes (D.K. Jr. y Koopa Troopa) para dar lugar a Wario y a Donkey Kong, esto sin mencionar que por su modo multiplayer, Mario Kart 64 se convirtió en uno de los consentidos para retar a los amigos.

La historia continuó hasta llegar al año 2001, tiempo en el que Mario Kart se volvió portátil gracias al Game Boy Advance, permitiendo así que hasta 4 personas pudieran vivir la acción y sentir la adrenalina que provoca este juego, que para admiración de muchos, cuenta con una gran calidad de gráficas y texturas que lo hacen ver como una extensión de la versión de N64, sin dejar atrás la vieja escuela del Super Nintendo. Algo interesante en este juego fue que pueden jugar hasta 4 personas con el mismo juego (con sus respectivas limitaciones obviamente) o cada uno con su cartucho para poder disfrutar al máximo todas las cualidades que solo Mario Kart nos ha podido ofrecer.



Y ahora, poco más de 2 años después Nintendo le vuelve hacer honor a la franquicia de Mario Kart, en un juego que desde el principio de la salida del Nintendo GameCube, todos los fans de los Go Karts estábamos esperando con muchas ansias y más aún, cuando se mostraron ciertos ejemplos del juego, que aunque muy preliminares se veían espectaculares.

Sin embargo, ya con observar de lleno la versión final del juego nos podemos dar cuenta del avance tecnológico que se ha podido lograr, para dar una calidad de gráficos impresionantes y texturas que asemejan los mundos de fantasía de Mario y los personajes de Nintendo, que por cierto, en esta carrera participarán Mario, Luigi, Peach, Daisy, 2 Koopa Troopas, Donkey, Diddy Kong, Baby Mario, Baby Bowser, Wario, Waluigi, Bowser y Yoghi.







Uno de los cambios evidentes para Mario Kart Double Dash!! es la cualidad de poder seleccionar a 2 personajes de inicio, así como tu vehículo, esta nueva forma de juego corresponde a un piloto y un copiloto. El piloto tendrá la sencilla tarea de controlar el vehículo, mientras que el copiloto tendrá como una de sus funciones, el controlar y utilizar los ítems que consigas en cada pista (6 diferentes ítems normales y 8 especiales que sólo los personajes en específico podrán utilizar). Por otro lado, los vehículos dejan un poco el aspecto de Go Kart y se enfocan a un tipo de vehículo más formal y, evidentemente, el peso y volumen del auto afectará a quien lo use, algo así como ocurrió en la versión de N64.

El gameplay sigue sin cambios y básicamente se manejan las mismas reglas, dejando como prioridad el llegar en primer lugar, con o sin ayuda de los ítems que irás encontrando a lo largo de la pista, que por cierto, ahora se ha agregado detalles especiales como por ejemplo: Mario y Luigi pueden disparar bolas de fuego que a su trayecto se dividan en 4 más pequeñas, mientras que Peach puede tener la opción de incrementar la velocidad de su Kart por segmento de tiempo.

Y bueno, que sería Mario Kart sin el modo multiplayer, así que ahora hablemos sobre esta cualidad, ya que hasta 4 jugadores podrán participar en la modalidad de pantalla dividida, justo como se vio en el N64, pero ese no es el punto interesante, sino que todo irá en aumento cuando pruebes la modalidad para 8 jugadores a la vez que podrás activar mediante LAN (Local Area Network). Ahora bien, imagínate, si la diversión es inmensa en modo de 4 jugadores, ¿qué nos esperará al participar vía LAN con los 8 jugadores?, sin duda, esto será algo que le dará un aire fresco al juego. Recuerda que para participar en la modalidad de 8 jugadores, necesitarás usar el Broadband Adapter, así como una cantidad de televisiones y sistemas igual a la cantidad de jugadores que quieran participar.

Además, conforme avances en el juego tendrás la oportunidad de habilitar nuevos y más variados escenarios, así como la dificultad del juego irá rápidamente en aumento, con lo que tendrás que mejorar a cada instante tus habilidades en el volante para procurar siempre llegar en primer lugar. Como detalle adicional, Mario Kart Double Dash!! puede ser jugado con un volante especial para Nintendo GameCube que te ayudará a disfrutar de forma más real cada una de las dinámicas pistas que te ofrece este juego. No hay duda que Mario Kart viene con todo y lo mejor es que lo podremos tener en nuestras manos aproximadamente para el 17 de Noviembre. Así que si gustas de un buen juego de carreras, que rompa con lo tradicional y monótono, llevándote a recorrer caminos de fantasía, mientrás compiten hasta 8 personas sin perder ni por un segundo la esencia pura del juego, Mario Kart Double Dash!! es tu mejor opción.



Wow... Siempre quise participar en Wave Race


¿quién eres?
El cielo es el límite en Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3. Ahí hay trajes Tanooki, Fire Flowers y si esto no es suficiente, cada paquete de juego viene con 2 tarjetas para tu e-Reader. Una tarjeta Power-up y una tarjeta Level. Lánzate por el tuyo.
SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
e reader
GAME BOY ADVANCE SP
© 1983 - 2003 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. ©2003 Nintendo. www.supermarioadvance.com
"Dot Code Technology" es licenciado por Olympus Optical Co. LTD.



¿Tienes problemas con F-Zero? ¿No puedes terminar el Story Mode? No te preocupes, nosotros te diremos que hacer para convertirte en todo un piloto profesional de F-Zero GX.

CALIENTA MOTORES

F-Zero no es un juego de carreras ordinario aunque seguramente eso ya lo sabes, por lo mismo, deberás aprender técnicas avanzadas para competir contra el CPU.

El primer paso para dominar tu nave es aprender la función de cada botón, a continuación te presentamos la función de cada botón que debes memorizar:



Control Stick: Dado que el Control Stick es muy sensible, podrás controlar con mucha más exactitud las vueltas en las curvas, asímismo, si levantas o bajas la nariz de tu nave, podrás planear un poco (cuando estés en el aire) o bajar a tierra más rápido.



Control Pad: Con el Control Pad podrás alejar o acercar la cámara, según te acomode.

Start: Pausas el juego



Botón A: Aceleras



Botón B: Frenos de aire



Botón X: Con este botón puedes hacer el "Side Attack" (mantén presionado A mientras presionas X y hacia el lado que quieras atacar), no es tan potente como el "Spin Attack", pero no pierdes tanta velocidad al atacar.



Botón Y: Después de completar una vuelta en cualquier pista, se activará tu Booster. Dependiendo de la nave que utilices, será la potencia de Booster. Recuerda que cada vez que uses tu Booster perderás energía.



Botón Z: Con el "Spin Attack" (mantén presionado A mientras presionas Z y hacia el lado que quieras atacar) das giros con tu nave para golpear a tus oponentes, es muy efectivo cuando te encuentras rodeado ya que puedes causar más daño a más competidores, pero el usarlo reducirá un poco tu velocidad.

Botón R y L: Los usas para dar vueltas más cerradas hacia derecha e izquierda según sea el caso.





L + R: Presiona ambos botones para dar vueltas mucho más cerradas.

IMPORTANTE

Estas recomendaciones deberás tenerla en mente en todo momento:
NUNCA agotes tu energía. Usa tu Booster sabiamente, si abusas de él te quedarás sin energía y al mínimo golpe explotarás.
Aprende a usar L y R. Si no aprendes a usar ambos botones jamás lograras vencer a los demás competidores.
Aprende a Atacar. Si no aprendes el Side Attack y el Spin Attack no tendrás ninguna ventaja y en cambio sólo recibirás daño.

STORY MODE

Si creías que el Story Mode sólo lo pusieron para "rellenar" estás muy equivocado.
Por cada capítulo de Story mode que termines, recibirás boletos y piezas nuevas para comprar y armar tu propia nave, pero la cosa no termina ahí. Si te pones a terminar Story Mode en todas dificultades, obtendrás recompensas muy buenas.
Ahora veremos los capítulos del juego y completaremos la información con mapas para que puedas ver qué es exactamente lo que tienes que hacer.

Capítulo 1

SALIDA

META

Captain Falcon Trains

Esta pista es realmente sencilla. Lo único que tienes que hacer es tomar todas las cápsulas de energía que se encuentran a lo largo de la pista y terminar tus tres vueltas en menos tiempo del establecido.

Debes alternar tus Boosters con los Dash Plates para no perder velocidad, si fallas en tomar un Dash Plate lo más seguro es que tengas que volver a empezar. En cada vuelta debes tomar la mayor cantidad de cápsulas posibles sin permitirte fallar ninguna y de igual manera debes aprender a tomarlas de forma consecutiva, esto es tomar la que esté delante de la otra. Cuando encuentras varias cápsulas juntas, pon mucha atención porque esas las tendrás que tomar de forma "cruzada"





Goroh: The Vengeful Samurai

Samurai Goroh te reta a una carrera por el desierto, pero Goroh no juega limpio por lo que todo el camino encontrarás rocas gigantescas cayendo de las laderas de las montañas.

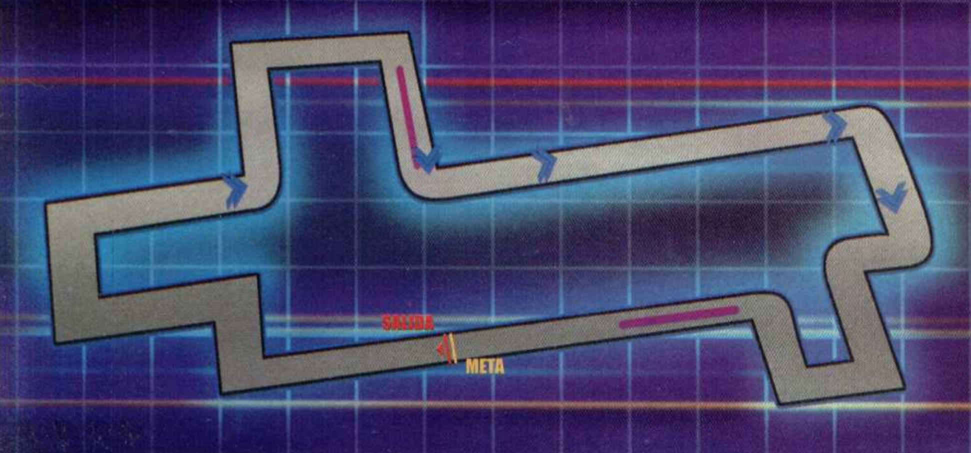
No desperdicies tu Booster ya que no hay manera de recuperar energía durante la carrera. Evita todas las rocas que bloquean el camino, puedes pasar por los lados sin que te aplasten, solo no las toques o perderás mucha velocidad. Cuando Goroh quede atrás de ti, usa tu Booster, pero guarda un poco para la parte final de la pista ya que lo necesitarás.







Capítulo 3



High Stakes in Mute City

Después de vencer a Goroh, el Capitán Falcon va a un club para relajarse, pero una vez más se ve en problemas y ahora tiene que competir para ganar una apuesta.

Esta pista es muy engañosa y los enemigos muy rudos. Pon mucha atención al frente ya que las curvas son muy cerradas y en muchas ocasiones te confundirás. Sigue las indicaciones de las luces de neón y memoriza dónde están cada uno de los Jump Plates (también memoriza hacia que lado debes de girar al tomar el Jump Plate). Termina tus tres vueltas en primer lugar para avanzar al siguiente capítulo.





Capítulo 4

Challenge of the Bloody Chain

Michael Chain y sus secuaces van detrás de ti, elimínalo junto con todos los enemigos para poder ganar.

Michael Chain se adelantará a todos sus aliados para tomar ventaja y debes alcanzarlo para poder atacar su nave. Lamentablemente tienes que usar tu Booster lo más posible para darle alcance, pero sólo hay una "Pit Area" para recargarte por lo que la estrategia consiste en ir destruyendo todas las naves para poder ganar energía. Recuerda, debes eliminar a Michael Chain antes de llegar a la meta.







Capítulo 5

META

SALIDA





Save Jody!

Jody está atrapada y alguien tiene que ir a rescatarla, claro, no hay otro mas que tú.

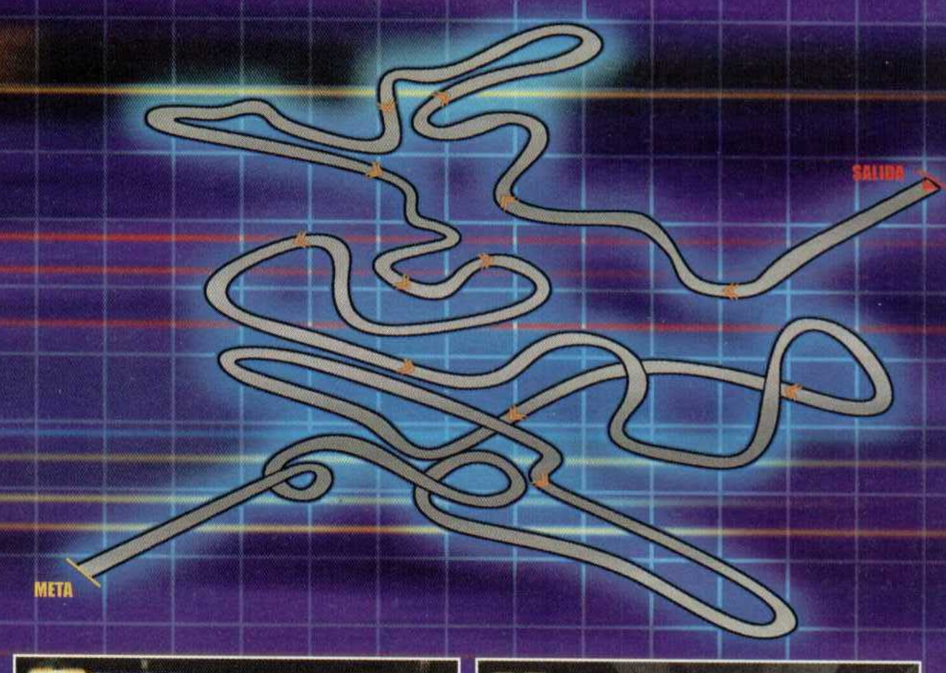
Esta es una carrera contra el tiempo. Tienes que escapar de las llamas al mismo tiempo que evitas unas compuertas que se cierran a tu paso; guíate con el mapa para que sepas en dónde se encuentran situados estos obstáculos. Recuerda, las compuertas no cierran completamente, pero el espacio para pasar es muy angosto. Apréndete la secuencia de todas las compuertas y toma todas las cápsulas de energía para poder usar tu Booster tanto como te sea posible.

Capítulo 6

Black Shadow's Trap

Por fin Black Shadow tendrá su venganza, o al menos, eso piensa.

Black shadow ha colocado una bomba sensible a la velocidad en tu Blue Falcon. Debes llegar a la meta en una sola pieza y para ello, deberás mantener tu velocidad arriba del límite establecido, si tu velocidad es menor, en ese momento se activará la bomba y explotarás. No hay ninguna parte donde puedas recargar tu energía, así que no gastes tu Booster, guárdalo para el final, de todas formas no necesitas acelerar mucho, sólo evita hacer contacto con las otras naves, no choques contra las paredes, toma las curvas lo mejor posible y ten cuidado al final de la pista ya que habrá unos tramos con tierra que disminuirán tu velocidad.









The F-Zero Grand Prix

Por fin, el final está cerca, la última competencia de la copa F-ZERO.

Para esta pista no hay muchos secretos, aquí tendrás que usar todo lo que has aprendido en los capítulos anteriores y créenos, realmente necesitarás de todas tus habilidades.

Tendrás que competir contra 29 naves controladas por el CPU y ellas harán lo que sea necesario para que no llegues a la meta en primer lugar. Ten cuidado de no pasar sobre el fuego y evita usar demasiado tu Booster. Pelea por el primer lugar y no dejes que nadie te rebase.





Secrets of the Champion Belt

Si creías que Black Shadow era tu rival más difícil olvidalo, este nuevo enemigo te dejará boquiabierto.







Derrota a Deathborn en sus terrenos para obtener su cinturón. Ten cuidado, Deathborn dejará minas regadas por todo el camino que estará lleno de trampas con fuego. Compite mano a mano y demuestra que eres el mejor.







Finale: Enter the Creators

Finalmente, el último capítulo del Story Mode.

Para ganar tendrás que vencer al fantasma de los programadores. El fantasma es un Blue Falcon como el que tu controlas, pero claro, ese fantasma no falla como tú. En general es una competencia muy limpia. Sólo hay un lugar donde puedes recargar tu energía y no hay grandes obstáculos. Con lo que sí debes tener mucho cuidado es con las curvas ya que no hay ningún tipo de protección alrededor de la pista y puedes caer con mucha facilidad. Memoriza bien la pista para poder vencer al fantasma de los programadores. NOTA: recuerda que es un fantasma, así que no reaccionara a tus ataques, sólo concéntrate en ganar la carrera.

Felicidades, has logrado terminar el Story Mode, en el proceso, has obtenido varias partes nuevas que podrás usar para crear tu propia nave. ¡Disfruta de tu recompensa y prepárate para los nuevos retos!

F-Zero GX es compatible con el Arcade de F-Zero AX, si llegas a toparte con un arcade, regresa la próxima vez con una Memory Card (que tenga suficiente espacio) para intercambiar informacion de F-Zero AX a F-Zero GX. Los avances y recompensas que obtengas en el arcade los podrás llevar a F-Zero GX de Nintendo GameCube. Podrás obtener nuevas pistas, copas, naves y partes que de otra menara no puedes conseguir en tu versión casera.



Esperamos que estos tips te sirvan de mucho. F-Zero GX es un juego grandioso que ofrece mucho reto, una vez que termines el Story Mode estarás listo para jugar cualquier copa; además recuerda que conforme vayas mejorando, podrás romper tus propios tiempos y subirlos a Internet para que seas reconocido a nivel mundial, la dirección es:
http://ranking.f-zero.jp/gxe.html
¡Buena suerte!



Club Nintendo Extra

Club Nintendo Año 12 No. 11 | Noviembre 2003 | Medio Informativo

"20 años después del "Nintendo Famicom"

En una conferencia de prensa durante el Tokyo Game Show, el presidente de NCL, Satoru Iwata, reveló datos sobre la situación actual de la industria del videojuego.

Como el título lo indica, Nintendo hizo una retrospectiva de sus años de vida, desde el lanzamiento del Famicom (Nintendo Entertainment System en USA) hasta el Nintendo GameCube y Game Boy Advance.

Uno de los puntos en los que el Sr. Iwata hizo mucha énfasis fue la conectividad y los juegos "online": "Si miras en los mercados extranjeros (USA, Europa) no mucha gente tiene acceso al servicio al servicio broadband y dados los costos, aún falta mucho tiempo para que realmente pueda ser accesible para todas las personas" dijo.

Por ello, Nintendo ha pensado en desarrollar un sistema de red inalámbrica para el Game Boy Advance usando la tecnología de Motorola.

Dicho accesorio permitirá que hasta 5 jugadores puedan conectarse sin necesidad de cables. Este accesorio diseñado por Motorola en colaboración con Nintendo tiene un poder de 2.4 GHz y se alimenta directamente de la energía del Game Boy Advance sin necesidad de usar baterías. Los primeros juegos que serán compatibles con este nuevo accesorio serán Pokémon Leaf Green y Pokémon Fire Red, mismos que a su vez saldrán la venta en Japón con dicho accesorio.







Se espera que este paquete (cartucho y accesorio) salga a la venta en Japón a principios del año que entra. Aún no se sabe si tendremos dicho aparato en nuestro continente.

Otro de los planes de Nintendo es la creación de un nuevo mercado en China, para lo cual, Nintendo establecerá una nueva compañía llamada iQue en la ciudad de SUZHOU.

El primer producto que saldrá a la venta en dicho país será el iQue Player, un sistema con forma de control el cual ya incluye toda la tecnología de un sistema casero por dentro.

El costo de este sistema será de unos $60 US (incluye impuesto), haciéndolo accesible casi para todos los mercados. El precio de cada juego será de unos $6 US y al principio, sólo será distribuido por un sistema de descargas online en las tiendas donde adquieras tu iQue (podrás descargar tus juegos a unas tarjetas de memoria las cuales se insertan en el iQue).

Los esfuerzos de Nintendo por mejorar la industria del videojuego cada día son más y más grandes. Hoy no sólo se encuentra desarrollando juegos que mejor calidad, sino que también apoya y trabaja en conjunto con otros desarrolladores para crear los mejores títulos para sus sistemas. Han pasado 20 años ya desde que Nintendo entró al mercado de los videojuegos y aún le faltan muchos más por continuar.


Camino sinuoso. Clima traicionero. Prepara tu auto para librar obstáculos y retar a los elementos. Con acción de 2 jugadores, tendrás que cuidarte de tu oponente.
TOPGEAR
RALLY
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
© 2003 Kemco. Licenciado a Nintendo. ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo.
www.gameboy.com

De Visita en: NOA
Redmond, WA U.S.A.

Nintendo®

Si tuviste la oportunidad de asistir al EGS en la cuidad de México, seguramente te habrás dado cuenta que Nintendo arrojó la casa por la ventana mostrando los mejores títulos tanto para el Nintendo GameCube como para el Game Boy Advance, pero además, hubo muchas otras sorpresas, regalos, torneos y por supuesto, tus amigos de la revista Club Nintendo (o sea, nosotros), pero de pura casualidad te has preguntado ¿qué se requirió para que pudieras disfrutar los mejores juegos de Nintendo?

El que Nintendo montara toda una exhibición como la que mostró en el EGS no fue nada sencillo, se requirió mucho trabajo, pero principalmente, del esfuerzo e interés de Nintendo Latinoamérica, y para que puedas apreciar lo que se hizo por ti, fuimos a la ciudad de Redmond, WA el pasado mes de septiembre para obtener información y ver la enorme cantidad de chamba que tenían que hacer antes de venir a México.



Lourdes Meek, Emily Wong, Steve Singer, Hugo Cordero y Melissa Selby



El departamento de NOA Latin America está compuesto por 5 personas las cuales se han encargado desde hace ya varios años de todo el marketing y la publicidad en mas de 30 países de centro y sudamérica. El equipo lo conforman Lourdes Meek, Emily Wong, Hugo Cordero y Melissa Selby liderados por Steve Singer.

Enrak encontró a su viejo amigo Pikachu en Nintendo of America.

Aunque fue poco el tiempo que estuvimos, nos percatamos de la cantidad de trabajo que ellos tenían, y no es para menos, había que hacer la planeación de los torneos, conseguir todo el equipo necesario al igual que los premios que se estuvieron obsequiando, preparar a las chicas que estuvieron presentes en piso, y claro, lo más importante, conseguir todos los juegos, en fin, fue una labor titánica la que tuvieron que hacer. Cabe mencionar que mucha de la organización para este evento se hizo en conjunto con el nuevo distribuidor de Nintendo para México, Motta Internacional.

Henry C. Sterchi, productor y miembro de "Tree House" fue quien nos mostró todos los títulos para el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance. Todos los títulos que viste en el piso de exhibición fueron los mismos que nosotros jugamos pero no tuvimos tanto tiempo para realmente disfrutarlos como se merece. También nos dio algo de información clasificada que compartiremos contigo más adelante.



Tuvimos oportunidad de platicar con Lynn Knudson del departamento legal de Nintendo. Ella nos instruyó en las "novedades" de la piratería que tristemente, cada día son más y más, una de sus responsabilidades es la de ver que las acciones legales en contra de la piratería se lleven a cabo en beneficio de todos los consumidores.

Otra de las personalidades con la que pudimos conversar fue con Yoshi Tsuboike, quien es Vicepresidente de las Publicaciones de Nintendo; él es el encargado de dirigir a la revista NINTENDO POWER, el sitio web de Nintendo (www.nintendo.com) y todas las Player's Guides que Nintendo edita.

Ya el último día de nuestra visita, nos dimos una vuelta por las instalaciones de NOA para tomar algunas fotos y hacer algunas compras en la tienda de Nintendo "Fun & Games". Como podrás ver en las fotos, ellos conservan todas las consolas que han producido hasta el día de hoy (incluyendo las primeras cartas "Hanafuda" , incluso, algunas de las arcadias con las que personajes como Mario Y Donkey Kong saltaron a la fama. Además de estas consolas y arcadias, pudimos ver los muebles especiales que Nintendo diseña para la fundación Starlight Children's Foundation (organización dedicada a ayudar a niños con discapacidad).

Otras de la fotos incluyen imágenes de la pared en "Platinum", ésta es una pared llena exclusivamente de títulos que han logrado vender más de un millón de copias. También podrás ver algunos de los muebles que puedes encontrar el las tiendas norteamericanas y solo algunos de los muchos premios y reconocimientos que NOA ha recibido a través de los años.

Al final de nuestro viaje, regresamos con muy buena información, reforzamos nuestros lazos con nuestra revista hermana Nintendo Power y confirmamos una vez más nuestro compromiso con Nintendo y con ustedes nuestros lectores, para dar nuestro mejor esfuerzo y mejorar la calidad de la revista día con día.

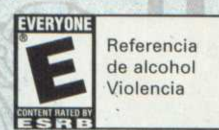




EN ESTA TERCERA PARTE DE NUESTRO ARTICULO DE FFTA TE DAMOS MAS ESTRATEGIAS PARA OBTENER TODOS LOS TRABAJOS PARA EXPERTOS.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE®

En los pasados números te llevamos por el juego desde lo más básico hasta tu primera batalla por un cristal. Éste mes te llevaremos hasta la batalla por el tercer cristal y te daremos más tips y estrategias. Tenemos información de vital importancia para los modos multiplayer, clases avanzadas, tarjetas de leyes, anti-leyes y muchas cosas más.



DESCUBRE EL SECRETO DE IVALICE CON UN AMIGO



FFTA tiene una colección de misiones multiplayer muy divertidas, además, puedes intercambiar cosas con tus amigos. Cuando se conecten, podrán comprar ítems raros en una nave voladora de un Moogle.

MISIONES MULTIPLAYER

Hay dos tipos de misiones multiplayer: cooperativa y competitiva. Podrás ganar ítems raros al terminar estas misiones. Cada misión multiplayer que termines será guardada en "Support Clan"



Termina la misión de "The Cheetaks" y escucha en el pub el rumor sobre la conexión entre los GBA. Para poder conectar ambos sistemas, entra a la opción de "Link" en el mapa general. Ahora entra a "Link" para entrar al Pub multiplayer y poder acceder a esas misiones. Mientrás más termines, más misiones nuevas tendrás.



Las misiones multiplayer tienen diferentes reglas a las que son para un sólo jugador. En las misiones cooperativas tú y tu amigo deben tomar turnos para atacar a jefe ¡el trabajo en equipo es la clave! En las misiones competitivas el jugador que derrote a la mayor cantidad de enemigos al final de la batalla es el ganador.

LA NAVE AEREA DE NONO

El hermano menor de Montblanc, Nono, entregará ítems raros a las tiendas de Ivalice usando su nave aérea. Cada vez que te conectes con un amigo Nono hará sus entregas (primero debes ayudarlo en Baguba). Muchos de los ítems que Nono encuentra no pueden ser comprados en ningún lado.



Cada vez que te conectes con un amigo, la nave de Nono tendrá un cargamento de nuevos ítems. Visita cualquier tienda en Ivalice para comprar los ítems de Nono.



LEYES, TARJETAS Y CRISTALES



El mes pasado terminamos con la localización del primer cristal y el primer Totema. Las siguientes tres misiones estan llenas de eventos importantes, incluyendo el descubrimiento de las tarjetas de leyes y anti-leyes.

006 ANTI-LEYES



MISION PRINCIPAL
DERROTA A LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:6 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 9,000 RECOMPENSA: ÍCONO DE NUBSWOOD

Ezel Berbier está rodeado por la guardia real en Cadoan y él necesita tu ayuda para escapar. Envía al menos un Paladín y un Guardián para usar su habilidad de defensa en Ezel. También necesitarás un arquero que pueda usar "Aim" para eliminar a los enemigos.

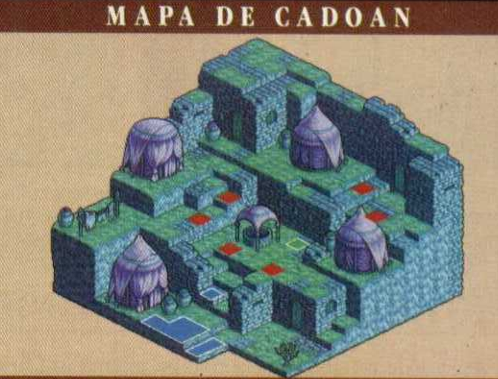


Después de que Ezel use "Azoth" y duerma algunos enemigos, enfoca tus ataques en los enemigos que aún sigan despiertos.



Usa "Magic Break", "Rasp" o cualquier otra habilidad que le pueda robar MP al Ilusionita. Dejalo sin MP para volverlo inútil.

MAPA DE CADOAN



DATOS DEL ENEMIGO

Los enemigos enfocarán sus ataques en Ezel así que cuidalo para evitar que lo capturen. El Ilusionista puede atacar en casi toda el área así que eliminalo pronto.

MODIFICA Y ELIMINA LEYES

Usa las tarjetas de Leyes en las batallas para agregar una nueva ley (debe haber una ranura libre) o puedes usar una tarjeta Anti-leyes para eliminar una ley que esté en uso. Una táctica muy buena es usar una Ley del juego con una tarjeta Anti-leyes para limitar lo más posible a los enemigos.



Después de que termines la misión de "Anti-leyes", comenzarás a recibir tarjetas de Leyes y Anti-leyes como recompensa. Tu clan puede cargar hasta 20 tarjetas. Revisa las leyes en el mapa general usando L. Usa las tarjetas en batalla para darle ventaja a tus unidades o para poner en desventaja a tus enemigos.

EL PODER DE LA TARJETAS

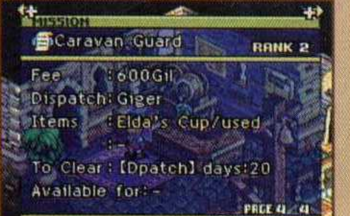
Cuando termines la misión de "Anti-Leyes", Ezel te dirá acerca de su tienda de tarjetas secreta ubicada en Cadoan. Vende tarjetas de Leyes y Anti-leyes. Ezel siempre tendrá lo último es chismes y constantemente cambiará de items. visita la tienda tan seguido como te sea posible.



El inventario de Ezel es pequeño, pero cambia muy seguido, los precios y la disponibilidad también cambia frecuentemente. Cada tarjeta tiene un nivel y lugar que determinan su valor. Habla con Ezel cuando lo visites para abrir misiones.

SUB-AVENTURAS Y MISIONES DE ENVIO

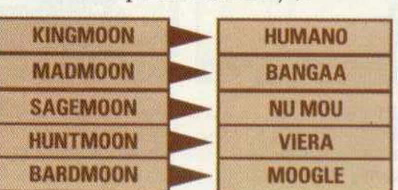




Contrata tantas sub-aventuras y misiones de envío como puedas. Ellas aparecerán en los pub en direrentes ocasiones. Muchas misiones requieren forzosamente de algún ítem o trabajo, pero la recompensa que te dan vale el esfuerzo.

RECLUTA MIEMBROS

Los prospectos para unirse a tu clan se acercarán si tienes alguna vacante. Cada raza buscará reclutar miembros durante un mes en específico (vé abajo).



KINGMOON	HUMANO
MADMOON	BANGAA
SAGEMOON	NU MOU
HUNTMOON	VIERA
BARDMOON	MOOGLE



007 LLUVIA DE DIAMANTES

MISION PRINCIPAL
DERROTA A LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:6 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:40 GIL OBTENIDO: 10,600 RECOMPENSA: FIREWHEEL ROD

Los enemigos que enfrentarás en "Diamond Rain" son todos monstruos, de los cuales tres son de hielo. El Ice rakes y el Ice Flan tienen la defensa alta, pero son débiles ante la mágia. Lleva contigo un Mago Negro y un Invocador, ambos deben poder usar "thunder". También lleva un Arquero con Blackout.



Coloca tus unidades cuidadosamente, no los dejes muy amontonados o muy dispersos, de otra forma serás muy vulnerable.



Haz que tu Invocador use a Ramuh y tu Mago Negro debe usar Thundara. Recuerda usarlos sobre los enemigos de hielo.

AISENFIELD MAP



DATOS DEL ENEMIGO

Los Icedrakes y el Ice Flan tienen una defensa muy buena contra los ataques de hielo. Usa la habilidad Blackout de tu arquero para cegar a tus enemigos, luego usa Thunder.

PROTEGE TUS AREAS VERDES Y SUS BENEFICIOS

Tu clan puede reclamar áreas para si mismo al liberarlas en las misiones especiales. Mientrás más áreas verdes tengas, mejores beneficios tendrás y podrás comprar mejor equipo en las tiendas al igual que nuevas misiones. ¿suena bien, no? pues adivina, los clanes rivales hacen exactamente lo mismo, por ello tendrás que defender lo que ya es tuyo con toda tu fuerza. Ten cuidado pues si te descuidas, perderás lo que has ganado.





Los clanes rivales invadirán tus terrenos e intentarán quitartelos. Tienes cierta cantidad de tiempo para interceptarlos y sacarlos de tus tierras. Si pierdes un área ante un clan rival, debes recuperarla en una misión. Revisa las áreas de tu clan en el menú de tu clan.

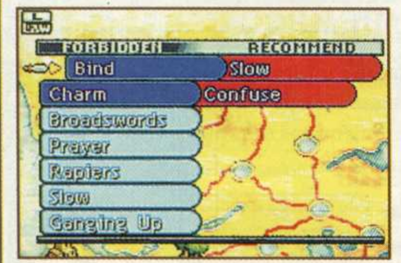


008 DESPERTAR ARDIENTE

MISION PRINCIPAL
DERROTA A LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS:6 ALIADOS:6 AP OBTENIDO:80 GIL OBTENIDO: 11,400 RECOMPENSA: FIREWHEEL ROD

La segunda batalla por un cristal puede ser un verdadero dolor de cabeza si no tienes las leyes de tu lado o los ítems para eliminarlas. Permite que tus unidades de nivel más bajo ataquen los "Ultima Crystals" para ganar experiencia o, toma la salida fácil o usa tu Totema para eliminarlos a todos.



Las leyes son vitales para tu éxito. Presiona L en el mapa general para ver las leyes que están vigentes. entra al Volcán de Roda cuando "Charmis" esté prohibido.



Los "Ultima Crystals" permanecen inmóviles, asi que lleva contigo unidades con ataques de largo alcance tales como los Magos Negros, Arqueros o Peleadores.

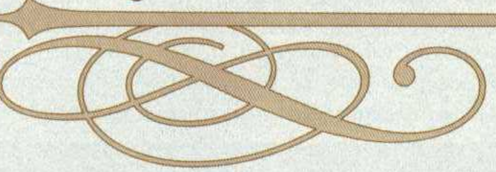
MAPA DEL VOLCAN DE RODA



DATOS DEL ENEMIGO

Los "Ultima Crystals" tienen un hechizo llamado "Logos", ese es su único ataque. Proteje a tus unidades contra este hechizo usando accesorios o reflejando su misma magia. Los Magos Blancos pueden ayudar mucho.

REQUERIMIENTOS PARA UN TRABAJO



La tabla de abajo muestra las habilidades tipo-A y la raza requerida para un trabajo (todos los trabajos básicos aparecen en color café y no requieren habilidades tipo-A). El número en cada caja (x1, x2, etc.) indica cuantas habilidades tipo-A de cierto trabajo tus personajes deben de aprender para poder apreder un trabajo para expertos. Por ejemplo, para poder abrir un trabajo de Alquimista, uno de los Nu Mou de tu clan debe aprender al menos 5 habilidades tipo-A de un Mago Negro y tres de un Mago blanco

TRABAJO	BANGAA	HUMAN	NU MOU	MOOGLE	VIERA	ANIMISTA	ARQUERO	DOMADOR	MAGO NEGRO	ELEMENTALISTA	ESGRIMISTA	FRANCOTIRADOR	SOLDADO	LADRÓN	GUERRERO	MAGO BLANCO	MONJE BLANCO
ALQUIMISTA			✔						x5							x3	
ANIMISTA				✔													
ARQUERO		✔			✔												
ASESINO					✔					x2		x1					
DOMADOR			✔														
OBISPO	✔																x2
MAGO NEGRO		✔	✔	✔													
MAGO AZUL		✔							x1							x1	
DEFENSOR	✔														x2		
DRAGON	✔														x2		
ELEMENTALISTA					✔						x1					x1	
ESGRIMISTA					✔												
PELEADOR		✔											x2				
UTILERO				✔										x2			
GLADIADOR	✔														x2		
PISTOLERO				✔		x1											
CAZADOR		✔					x2										
ILUSIONISTA		✔	✔						x5							x3	
JUGLAR				✔										x2			
CABALLERO MOG				✔		x1											
METAMORFO			✔					x5									
NINJA		✔												x2			
PALADIN		✔											x2				
MAGO ROJO					✔						x1						
SABIO			✔					x2								x3	
FRANCOTIRADOR					✔		x2										
SOLDADO		✔															
INVOCADOR					✔					x2						x2	
TEMPLARIO	✔																x2
LADRON		✔		✔													
MAGO DEL TIEMPO			✔	✔					x5								
GUERRERO	✔																
MAGO BLANCO		✔	✔		✔												
MONJE BLANCO	✔																

MODIFICACION AVANZADA DE PERSONAJES

Una de las estrategias más avanzadas en FFTA implica la creación de personajes híbridos. Con la correcta combinación de habilidades, puedes crear unidades muy poderosas y versátiles. checa nuestros tres favoritos.

VIERA INVOCADOR



La llave para crear al mejor Invocador de todos es hacer que ella aprenda como Mago Rojo "Double Cast", así podrá utilizar su poder para invocar dos veces durante el mismo turno.



RECOMENDACIONES

El trabajo inicial de un personaje siempre es importante. Para crear un buen Invocador, usa una Viera cuyo trabajo inical fue el de Maga Blanca, de otra manera no tendrá suficiente MP para poder hacer sus hechizos. La habilidad de MP Turbo te será de mucha utilidad en el futuro.

WHITE MAGE x2	FENCER x1	RED MAGE x1	SHAMAN x2	SUMMONER
Esuna MP Turbo	Swallowtail	Doublecast	Gazing Evil Heavy Dust	Phoenix Unicorn

HUMANO PALADIN



Los Paladines tienen una de las mejores defensas contra la armas, pero son muy malos para atacar con ellas, a menos que les enseñes Double Sword, habilidad de un Ninja. Un Paladín con dos espadas se conviete en un enemigo tremendo. Ningún clan está completo sin uno.



RECOMENDACIONES

Usa un humano cuyo trabajo inicial sea el de Ladrón (Thief), ya que la velocidad y el alto MP son escenciales. Enseñar a tu Ladrón "Counter y "Steal" vuelve su arma invulnerable. Ahora escoge "Double Sword" cuando cambies a tu Ladrón en un Ninja.

THIEF x2	SOLDIER x2	NINJA x2	PALADIN
Counter Steal: Weapon	First Aid Powerbreak	Double Sword Oblivion	Knight Combo Nurse

NU MOU SABIO



Un nu Mou Sabio con habilidades de Alquimista es un gran aliado en la batalla. tu personaje necesitará tres habilidades de Mago Blanco y cinco de Mago Negro. En la tabla de abajo te mostramos las habilidades que creemos, son las mejores que para cada trabajo.



RECOMENDACIONES

Comienza con un Nu Mou Mago Negro, estos tienen la mayor cantidad de MP y poder mágico. La habilidad de "Return Magic" es una de las más útiles que tu personaje puede aprender. Las habilidades de un Alquimista como "Death" y "Magic Pow+" te serán de gran ayuda.

BLACK MAGE x5	WHITE MAGE x3	ALCHEMIST x2	BEASTMASTER x2	SAGE
Return Magic Thundaga	Curaga Life	Death Magic Pow+	Dragon Lamia	Giga Flare Ultima Blow

TIPOS DE HABILIDAD

Hay cuato tipo de habilidades en general: Acción, reacción, soporte y combo. Aprenderás algunas de las habilidades más útiles de los trabajos mientrás haces crecer a tu personaje hasta su trabajo final. Las habilidades de reacción como Counter pueden ser usadas en Soldados o Peleadores, esto ayudará a crear un buen personaje.

ACCION	REACCION
SOPORTE	COMBO

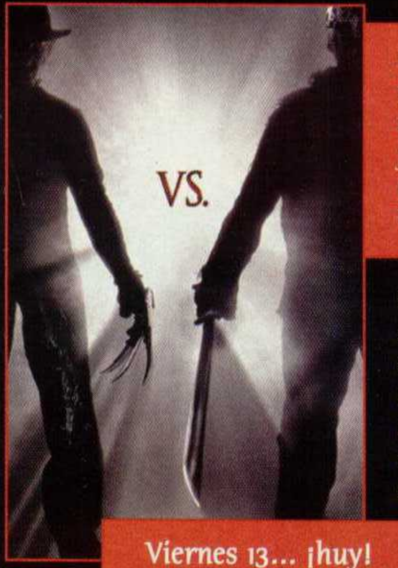


EN EL SIGUIENTE EPISODIO

Marche sigue en la búsqueda para encontrar el camino de regreso a casa, pero su corazón aún esta lleno de incertidumbre. ¿qué ocurrirá en el siguiente capítulo? ¿qué pasará cuando la línea entre la realidad y la fantasia desaparezca? Muchos conflictos y revelaciones te esperan.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón



Por fin hemos llegado al mes más significativo para los fans de esta sección. Acompáñenme a reanimar a dos juegos bastante buenos que hicieron historia y si tienen su calaverita de azúcar en la mano, estamos listos para empezar. Este mes voy a revisar dos juegos basados en dos de las películas de terror más famosas del cine y estoy seguro de que si eres aficionado a este género, reconocerás inmediatamente los nombres Jason y Freddy.

Viernes 13... ¡huy!

Esta es una fecha que los supersticiosos tachan como un día de mala suerte; pero, ¿porqué? ¿dónde se originó esta creencia popular?. De hecho, el número trece es muy temido por sí solo; por su negra sombra y símbolo de mala suerte; tanto, que en USA nunca se construyó un avión F-13, se pasaron del F-12 al F-14 por temor a que todos los aviones sufrieran extraños accidentes. Pero no solamente se considera el viernes como día de mala suerte; también hay creencias de que es de buena suerte en algunas culturas. Los antiguos romanos dedicaron el sexto día de la semana a la bella pero vana diosa Venus, cuando los nórdicos adoptaron el método romano de nombrar los días, obviamente también el que llamaran Venus al sexto día. La translación más cercana de Venus, Frigg o Freya, eventualmente evolucionó a Friday (Viernes en inglés), considerado como el día de más suerte de la semana. En el panteón escandinavo, se inició la creencia de que el 13 era número de mala suerte a partir de que ellos tenían 12 semidioses; a los que se les unió el decimotercero, Loki, quien trajo maldad, crueldad e infortunio a los dioses y humanos. Muy personalmente no creo en ningún tipo de supersticiones y aquellos que teman salir de su casa en Viernes 13, no deben temer por nada; por el contrario, es una buena ocasión para ir por palomitas, poner una buena película o ver una de las que televisan aprovechando la fecha (consejo personal).





Friday The 13th NES Febrero 1989, LJN

Este sin lugar a dudas es uno de los juegos que más me han hecho brincar de todos los tiempos; no me mal entiendan, sé que hay Resident Evil, Eternal Darkness, Clock Tower y otros más, pero es que definitivamente este juego te transporta al campamento Crystal Lake y te hace sentir como si de veras estuvieras viviendo un enfrentamiento con Jason. Hay que tomar en cuenta que este juego salió hace ya muchos ayeres y que en este tiempo no se tenían las mismas posibilidades que ahora. No obstante, le supieron dar el sentimiento idéntico al de las películas; con esto me refiero a que Jason puede moverse a velocidades increíbles de un lugar a otro y no importa el daño que le hagas, sigue atacando sorpresivamente y con toda su fuerza. Otro detalle es que si acababas de enfrentar a Jason en campo abierto y entrabas en una cabaña cercana, era muy probable que ahí estuviera Jason oculto.

Este juego no está basado específicamente en una de las películas en general, más bien es una especie de recopilación o bien, una película más por si prefieres verlo de esta manera. Al igual que la mayoría de las entregas fílmicas, todo se desarrolla en el campamento Crystal Lake, donde Jason se ahogó y su madre empezó la ola de crímenes que posteriormente Jason continuó. En el juego tienes varios lugares conocidos como los bosques, las cabañas, la caverna y por supuesto el lago. También para darle más énfasis, están niños indefensos que deberás cuidar, muchos enemigos como zombies, murciélagos y otros más, aderezados con los monitores del campamento quienes deberán tratar de detener a Jason; son seis monitos en total con diferentes habilidades cada uno.

El juego consta de tres días, realmente, cada día comprende una de las "vidas" de Jason, por lo que lo debes eliminar tres veces. Para hacer esto, debes explorar el campamento buscando armas y ítems para ayudarte. Jason se mueve de un lugar a otro para atacarte a ti, a otro de los monitores o a los niños que están en las cabañas en medio del lago. ¿Recuerdas que en una de las películas aparece un altar en donde Jason tiene la cabeza de su mamá? Pues aquí también está ese detalle, solamente que aquí "la doña" no es tan amigable y si encuentras su lugar de descanso, te atacará sin piedad. Por cierto que dentro de las cabañas se usa una especie de modo de "semi-primera persona", con comandos para agarrar cosas, checarlas, etc.



¿Qué tiene de raro la foto de arriba?

A Nightmare on Elm Street NES, Octubre 1990, LJN

Aproximadamente un largo año después, LJN lanzó este juego basado en las películas del mismo nombre; al igual que en FT13th, este juego no está basado específicamente en una de las películas, por lo que verás muchos elementos de varias de las cintas en el juego. Aquí se le dio un estilo diferente y el juego se desarrolla en etapas, conforme vayas progresando, podrás accesar a las demás escenas del juego.

Este título es compatible con el famoso Satellite, el conector del NES para cuatro jugadores, de manera que hasta cuatro personas podían participar en el juego simultáneamente en todas las escenas. Esta manera de jugar un título de acción es muy divertida, lo malo es que no se implementó en otros títulos y se perdió enormemente en los sistemas que siguieron. ¿Te imaginas un Contra o un Battletoads donde cuatro jugadores pudieran participar a la vez?



El juego consiste en que los cuatros amigos (si es que estaban conectados) debían derrotar al carismático Freddy. Lo más notable es que los personajes tienen sus vidas y también tienen una barra que va disminuyendo que es la del sueño. Cuando "te quedas dormido" estarás en los dominios de Freddy, por lo que los enemigos serán más difíciles y cambiarán drásticamente de aspecto. Pero no todo está perdido, puedes conseguir los iconos de los "Dreams Warriors" y usar dichos poderes para que tengas una ventaja, claro que sólo servían si estabas dormido.



Como podrás darte cuenta, ambos juegos tienen su chiste y su nivel de terror, así que si eres fan de éstos dos personajes, te recomiendo mucho que cheques estos dos juegos si es que los tienes, los ves o los consigues. Por cierto, seguramente sabrás que se estrenó hace poco tiempo la película en la que se enfrentan estos dos titanes del terror, así que te como te imaginarás, te la recomiendo mucho. Recuerda que puedes escribirme a la dirección de la revista o bien, a panteon-@clubnintendomx.com. ¡Feliz día de muertos!



en la MIRA

Uno de los licenciatarios más involucrados con Nintendo es Namco, de quien hemos visto juegos de gran calidad como Death To Rights o el tan mencionado Soul Calibur II, ambos para el Nintendo GameCube, y que sin duda, en los próximos días y meses, tendremos más y más juegos por medio de esta licencia, para aumentar nuestra librería de juegos interesantes como R-Racing Evolution, Spawn, Street Racing Syndicate, I-Ninja o Extreme Force. Muchos de estos juegos salen este mismo mes así que para que conozcas más sobre ellos, a continuación te comentaremos un poco sobre cada uno de los títulos mencionados.

SOUL CALIBUR II

Si eres fan de los juegos de peleas y buscas un título que cuente con reto, variedad de personajes y sobre todo un motor gráfico que dejó impresionados a todos los fans de la serie, ya que incluso se logró mejorar el que se utilizó en la versión anterior del juego. Soul Calibur es una historia que comenzó años atrás, para ser exactos en 1995 (Soul Edge) y, desde el principio causó tanto furor que la gente no dejaba libres las arcadias, debido a su innovador gameplay y la comodidad y sencillez con la que se podía jugar. De hecho, Este fue uno de los primeros juegos en que se te permitía moverte en otras direcciones aparte de adelante o atrás.

De ahí la historia dio un brinco a 1998, donde Namco mostró mayor potencial al perfeccionar las texturas y los gestos faciales al dar vida al primer Soul Calibur, secuela de Soul Edge. Aquí continuó con el gameplay de movimiento en 8 direcciones que permite al jugador tener mayor movilidad y por consiguiente conseguir mejores ataques y contraataques. Y ahora, debido al éxito que han sembrado estos juegos, Namco decidió lanzar la versión de Soul Calibur II, no solo para arcadia, sino también para el GameCube, pero lo mejor de todo es que incluso la versión de GameCube cuenta con detalles adicionales que no existen en la arcadia, como el hecho de que Link sea uno de los gladiadores que se enfrentan en estos combates.



© 2003 NAMCO

RANKING CROW 5.0 PANTEON 5.0 ENRAK 5.0 1.0 MIN MAX 5.0

Soul Calibur II, nos ofrece una amplia galería de personajes entre los que encontrarás a Taki, Ivy, Nightmare, Mitsurugi, Yunsung, Xianghua, Maxi, Voldo, Talim, Cassandra y muchos otros más. Todos ellos librarán las batallas más impactantes que se hayan visto en los últimos tiempos en modos de juego como Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, Practice y Weapon Master. Este último modo es muy interesante, ya que te permitirá cursar un modo tipo historia donde puedes conseguir hasta 200 armas distintas aproximadamente, mientrás completas misiones y combates contra distintos rivales. Con esto, Soul Calibur II logró acaparar las miradas de fans y público en general, tanto así que se le otorgó el premio de "Best Fighting Game" en el pasado E3 en Los Angeles. Así que si eres fan de esta serie, o si quieres un juego de pelea bastante recomendable, no dudamos en recomendarte este título ya que estamos seguros que te mantendrá entretenido por muchas horas.



I-NINJA


10 vueltas más y termino mi entrenamiento...

Otro de los títulos que Namco tendrá listos para este mes es I-Ninja, un juego muy diferente a todos los antes mencionados y que involucra a un pequeño ninja con habilidades especiales en una de las más grandes aventuras que se hayan visto. Incluso, desde un principio Namco busco el apoyo de grandes talentos como Don Bluth y Gary Goldman (directores de cintas como Titan A.E., Anastasia) para la realización de los cinemas del juego. De hecho, uno de los factores interesantes que han planeado estos directores es lograr una combinación perfecta entre escenas en CGI y otras más al estilo de trazo a mano para dar un efecto sumamente llamativo en cuanto a animación se refiere, e incluso ayudarán en el storyline del juego, así como el desarrollo del personaje principal.



RANKING | CROW 4.0 | PANTEON 4.0 | ENRAK 4.0 | 1.0 MIN MAX 5.0





I-Ninja es todo un guerrero consumado, que ha pasado años dominando el uso de sus armas y perfeccionando sus habilidades físicas. El concepto del juego es bastante agradable y te llevará a recorrer mundos de fantasía llenos de personajes muy acorde a cada escenario, así mismo, el control ha sido configurado de tal forma que cada movimiento que te solicite, lo puedas realizar con mucha facilidad, evitando así los extensos comandos que son típicos en otros títulos. Por otro lado, la aventura en I-Ninja, te llevará a recorrer 5 extensos escenarios llenos de comicidad y colorido, en los que tendrás que emplear cada una de las diversas habilidades del personaje para poder continuar hacia el siguiente nivel, así como para derrotar a toda la gama de enemigos que aparecerán, ya sean simples personajes, soldados de la malvada armada Ranx o incluso un amenazante robot gigante de más de 150 pies de altura.

Por ejemplo, contarás con habilidades para escalar edificios, cruzar grandes distancias usando la espada como helicóptero o usar diversos modos de ataque como los que comúnmente puedes ver en los comics o en los mangas japoneses. Además de esto, contarás con un arsenal compuesto de los tradicionales shurikens, lanza cohetes, chacos y demás accesorios que te facilitarán tu trayecto a través de cada misión.







R-RACING EVOLUTION



Una de las licencias más cotizadas de Namco es Ridge Racer, denominado por los videojugadores como uno de los títulos más llamativos de automovilismo, por su gameplay equitativo que mantiene balanceado tu vehículo tanto en movilidad y respuesta al control, como su variedad de pistas y vehículos por elegir, justo como lo pudimos observar en Ridge Racer 64. Y es por ello, que Namco vuelve a las pistas con una nueva promesa para el automovilismo que lleva por nombre R-Racing Evolution, un juego que basta con ver las imágenes para darnos cuenta de que sigue la escuela de Ridge Racer a la perfección, pero con la peculiaridad que ahora se tiene a disposición toda la capacidad del Nintendo GameCube.

RANKING	CROW	5.0	PANTEON	4.0	ENRAK	5.0	1.0 MIN	MAX 5.0



Dentro de los estilos de carrera, podrás encontrar Rally, Drag ó GT, por mencionar algunas de las 8 existentes, mientrás que en las modalidades de juego, puedes participar en Racing Life, que es un modo tipo historia, Time Attack, Versus y Arcade. Asímismo, podrás participar en una carrera mano a mano contra alguno de tus amigos en un modo de competencia que te permitirá demostrar tus habilidades al volante. Otra de las cualidades importantes de este juego es el novedoso sistema de radio comunicación que te servirá para tener contacto con miembros de tu escudería o con pilotos de los autos rivales, así como la inteligencia artificial que los programadores han marcado para este juego para darle un reto muy realista, así como mejor respuesta por parte de los competidores controlados por el CPU.

Pero eso no es todo, ya que como es de imaginarse, R-Racing Evolution cuenta con la cualidad de ir mejorando tus vehículos para darles mayor potencia, con esto podrás mejorar tu auto de tal manera que haga que tus rivales no vean ni el polvo de tu automóvil. Los automóviles que están disponibles en este juego son de licencias autenticas y podrás utilizarlos en cualquiera de las 14 diferentes pistas que se han creado especialmente para este juego.

Los gráficos se ven extremadamente bien y lo notas en específico en las texturas de los árboles, edificios, pistas, y sobre todo en los vehículos que se ven incluso muy reales.
R-Racing Evolution estará listo en noviembre, así que si te gusta la velocidad, ya tienes una opción para tu GCN este fin de año.

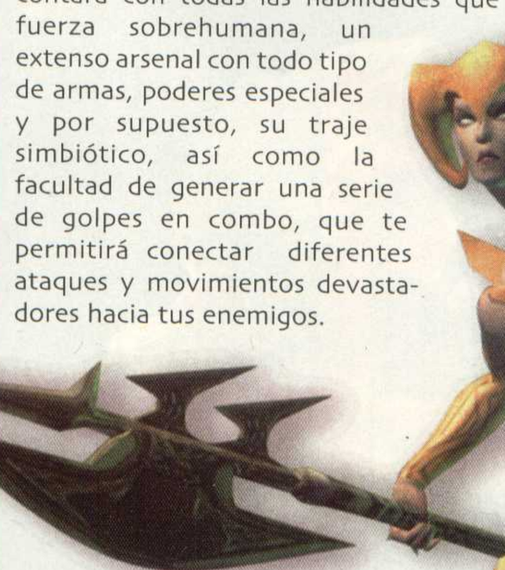

¿quién eres?
Si no puedes desafiarlos, cómetelos. Saborea las competencias con Kirby mientras atraviesas los 3 modos de juego, con más de 20 pistas caóticas en Kirby--Air Ride. Solamente en el Nintendo GameCube.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Violence
Kirby AIR RIDE
NINTENDO GAMECUBE



Uno de los seres más sombríos del mundo de los comics, llega al Nintendo GameCube por primera vez para deleitar a los seguidores de la serie, con una historia bastante apegada a los lineamientos que rigen al comic e ilustrada con gráficos de alta resolución que te adentran al mundo virtual de Spawn, personaje creado por el talentoso Todd McFarlane y que desde su debut, ha sumado fans alrededor del planeta, e incluso hace algunos años se estreno una película donde vimos de forma más real a este personaje.

Si conoces poco sobre este personaje, te comentaremos un poco sobre la historia que le dio vida y renombre en los comics. Al Simmons (Spawn), en un tiempo fue nombrado como uno de los soldados más eficaces del gobierno de los Estados Unidos, fue ejecutado sin piedad por sus propios hombres, sin embargo, logró resucitar de entre las cenizas de su propia tumba mediante un acuerdo con los poderes de la oscuridad, con ello, Simmons regresa como una criatura de las profundidades del infierno, y ahora Spawn debe escoger entre su vida en la tierra y su lugar en un trono en el infierno.

El juego nos mostrará todas las habilidades de este mítico ser en un modo de juego tipo Acción/Aventura que toma lugar en las zonas más sombrías de la ciudad de Nueva York (en un futuro cercano). Como es de imaginarse, Spawn contará con todas las habilidades que has visto en los comics, como la fuerza sobrehumana, un extenso arsenal con todo tipo de armas, poderes especiales y por supuesto, su traje simbiótico, así como la facultad de generar una serie de golpes en combo, que te permitirá conectar diferentes ataques y movimientos devastadores hacia tus enemigos.







RANKING | CROW 4.0 | PANTEON 4.0 | ENRAK 4.0 | 1.0 MIN MAX 5.0







Spawn contará con 30 diferentes niveles de juego en los que explorarás a detalle cada uno de los 7 escenarios programados para este título. El juego tiene un buen nivel en cuanto a gráficos se refiere, pero lo mejor de todo es que se logró dar el aspecto oscuro que caracteriza a Spawn, al recrear zonas muy bien adaptadas del comic. Por el lado de la historia te comentamos que Todd McFarlane contribuyó en el Storyline y el gameplay del juego para cuidar los detalles y que el juego fuera tal y como los fans queremos ver y jugar. La fecha tentativa de salida es noviembre, así que mantente pendiente para que no te pierdas esta aventura en tercera persona para GCN.







EXTREME FORCE GRANT CITY ANTI-CRIME

Después del alto éxito que se tuvo Death To Rights, Namco decide lanzar otro título que tenga tanto o más acción y que te lleve por las frías calles de Grant City (si, el mismo nombre de la ciudad en la que Jack Slate vive sus aventuras ¿Curioso no?). Y bueno, no es tanto una coincidencia, sino que Extreme Force Grant City Anti-Crime es la continuación a los eventos ocurridos en Death To Rights, por lo que si participaste en las hazañas de Slate, te recomendamos ampliamente este juego que promete convertirse en uno de los mejores juegos con perspectiva en tercera persona.

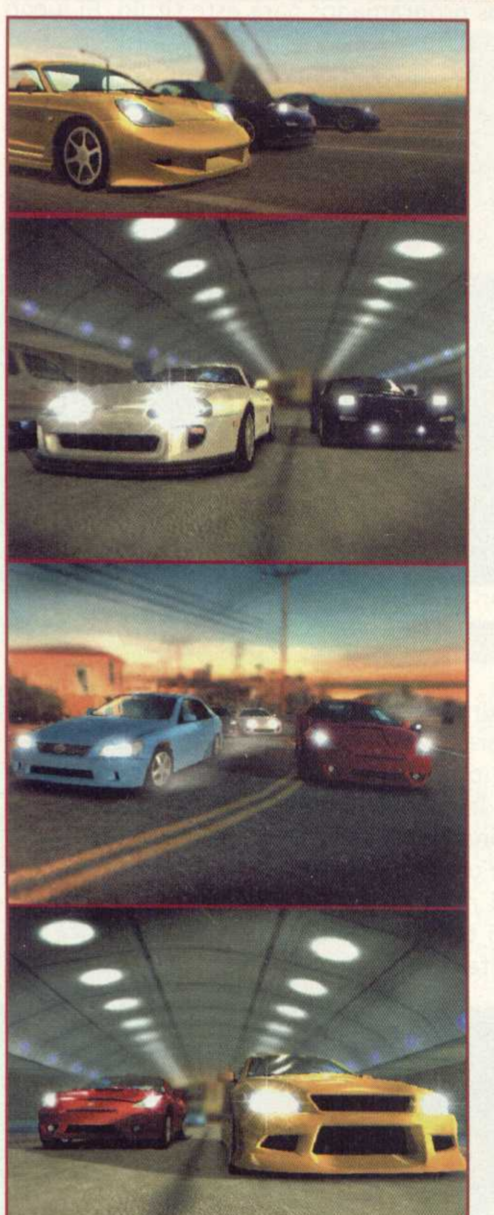
En Extreme Force, tomas el papel de un miembro del escuadrón élite de Grant City, con lo que tendrás a tu disposición armas como metralletas, rifles de francotirador, pistolas convencionales y de alto calibre, entre muchos otros artefactos que te serán de plena utilidad en tus misiones. Obviamente, varias de tus misiones requerirán que uses tu habilidad de camuflaje para pasar desapercibido entre tus enemigos que por cierto llegarán en grandes grupos para tratar de detenerte.

Por si te preguntabas si esta nueva aventura contará con slow motion o bullet time tipo Matrix, hasta el momento los desarrolladores del juego no han mencionado nada, por lo que es muy probable que Extreme Force no cuente con esta cualidad. Al parecer se está manejando el mismo engine que en el anterior, por lo te diremos que este título contará con muy buenos detalles.





RANKING	CROW	5.0	PANTEON	4.0	ENRAK	4.0	1.0 MIN	MAX 5.0



Como te habíamos comentado con anterioridad, la compañía 3DO contaba con un impresionante proyecto que incluso se mostró en el pasado E3, con enorme aceptación, nos referimos a Street Racing Syndicate (SRS) un juego de carreras bastante interesante, pero poco tiempo después, nos enteramos que dicha compañía tenía problemas financieros, lo que puso un poco de neblina en sus juegos, sin embargo, para gusto de muchos de nosotros y en especial los que somos afectos a los juegos de carreras, Namco tomo los derechos del juego y ahora el proyecto sigue en pie y con fecha de salida a fin de este mismo año.

A diferencia de R-Racing Evolution, en este juego las carreras son más del tipo callejeras, así como las que has podido ver en películas como The Fast and The Furious, pero con la peculiaridad de que aquí, tú tendrás que conducir el vehículo a grandes velocidades a través de lugares como Miami, Los Angeles y Filadelfia. El juego cuenta con múltiples vehículos deportivos que te harán sentir la velocidad a cada instante del camino y mejor aún cuando vayas ganando nuevas y mejores partes para tu auto (llantas, turbo, nitro y demás) que te darán la oportunidad de convertirlo en todo un auto de competencia.

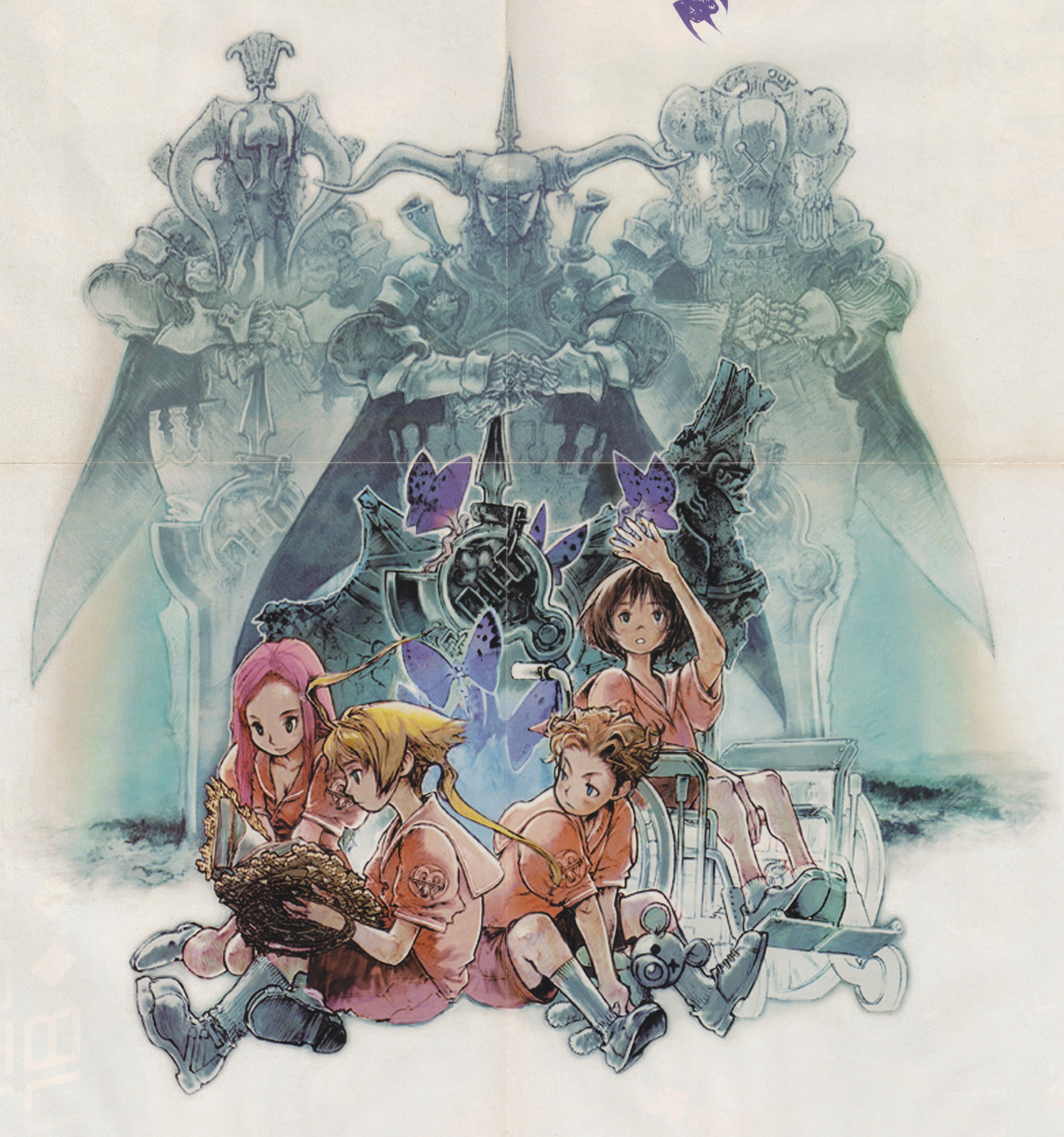
Pero bueno, hay un punto importante en las carreras callejeras y es que por ende son ilegales, por tal motivo tendrás que cuidarte de las patrullas ya que si bajas por un segundo la velocidad te darán alcance y hasta al corralón pueden llevar tu auto, así que trata de dominar todas las maniobras al volante para evadir a los policías, mientrás rebasas a todos y cada uno de tus rivales.

Una de las cualidades más interesantes de este juego es la posibilidad de crear tu propio personaje y guiarlo a través de la sub-cultura de las carreras callejeras, otra de las características, es que mientrás compites, podrás obtener dinero, así como ganar el apoyo de diversas chicas que podrán mandarte videos continuamente mientrás vas consiguiendo victorias en la pista. Uno de los detalles curiosos es que en ciertos puntos del juego debes tomar decisiones como entrar en una carrera o salir con una chica, pero recuerda que cada decisión tendrá sus consecuencias y si optas por salir con tu chica, tus rivales podrán pensar que tuviste miedo de entrar en la carrera. Otro detalle del juego es el uso de una PDA donde podrás recibir correos electrónicos u observar el calendario para ver que días habrá carreras e incluso un browser de internet, donde podrás checar y comprar partes para tu auto.

SRS contará con más de 20 tipos de auto de entre los que destacan marcas japonesas como Toyota y Honda y lo importante aquí es que el juego contará con un sistema de realismo que permite que tu carro sufra daños física y mecánicamente. Así que mantente pendiente de próximas noticias sobre este juego que por cierto cuenta con opción para 2 jugadores simultáneos.

RANKING | CROW 5.0 | PANTEON 5.0 | ENRAK 5.0 | 1.0 MIN MAX 5.0

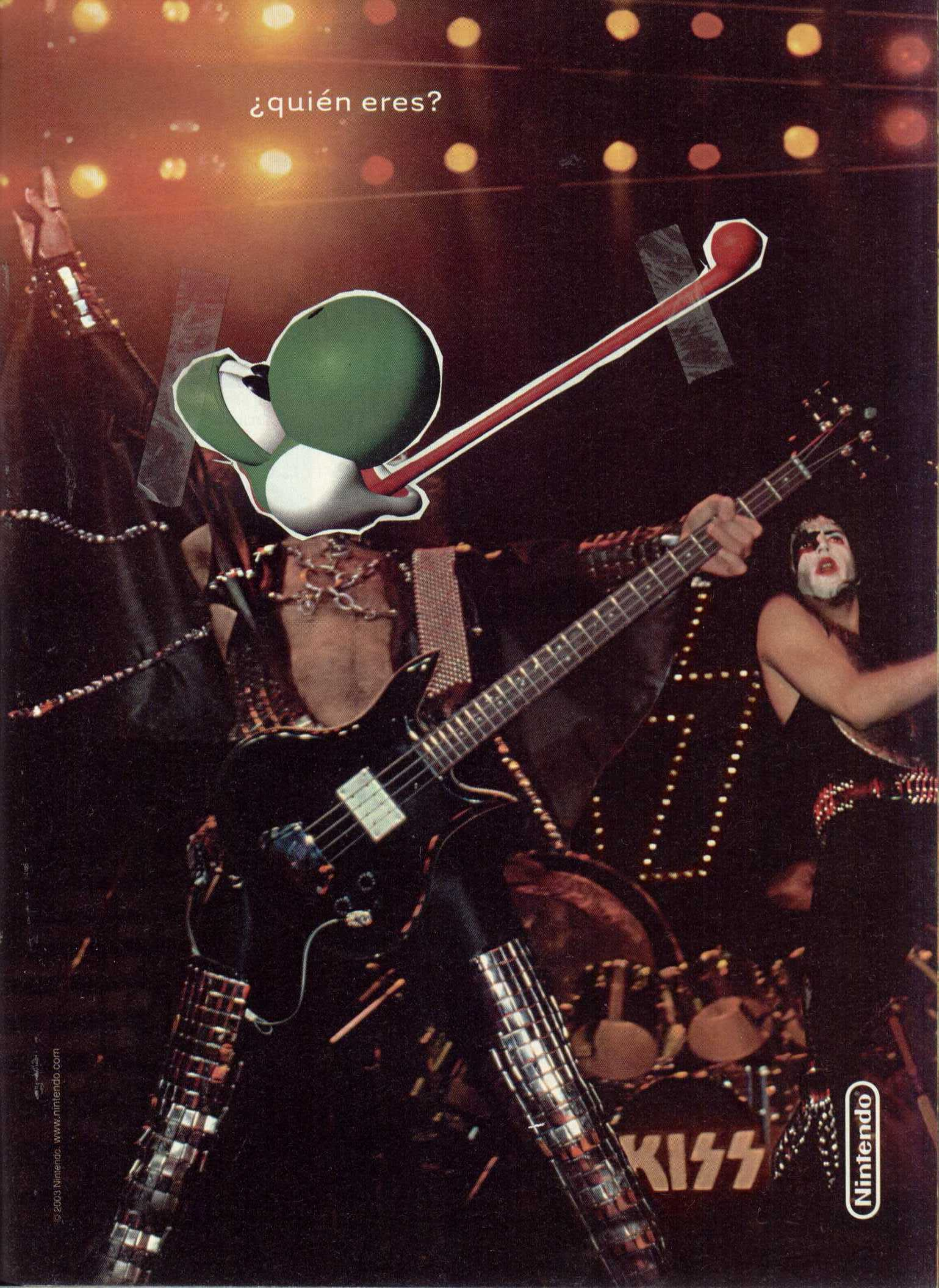
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™



CLUB NINTENDO

GAME BOY ADVANCE


MARIO KART®
Double Dash!!™
MARIO & LUIGI
CLUB NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE
© 2003 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo.


¿quién eres?
KISS
Nintendo
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com

Nintensivo



Sigue con la aventura de Wario

Hemos recorrido un largo camino a través del gran mundo en el que Wario se vio sumergido; pero todavía falta un buen tramo por recorrer. Te recomendamos que si vas avanzando conforme a este Nintensivo, no te pierdas las continuaciones para que no te confundas. Aunque si quieres aventurarte tú solo en el vasto mundo de la gema malvada, sólo te sugerimos que salves tu juego para que evites perder algún ítem o que tengas que empezar de nuevo.



Treasure Button Azul cielo

De la entrada del Red Diamond 6 y el Spriteling Verde debes subir por los balcones dos plataformas para encontrar el botón; pero debes tener cuidado con los pichones que lanzan las bombas.

Treasure Pad Azul cielo

Ahora dirígete a la izquierda hasta que encuentres una especie de reloj con un Glue Globe. Sube al artefacto para que alcances el pad donde está el tesoro.



Spriteling Azul

A la derecha del reloj hay un Glue Globe más que te lleva a la plataforma en donde está la jaula del prisionero.





Plataformas más abajo del Spriteling azul están unos tornillos gigantes con plataformas; golpea el blanco para hacerlas girar y que puedas subir a ellas. Más adelante hay un reto de tiempo en el que deberás noquear a varios enemigos; usa tus Mad Moves para deshacerte de todos y continuar.



Treasure Button Azul marino

Continúa hacia la derecha de la escena. En una plataforma más arriba está el botón, debes usar un Glue Globe para llegar hasta el.

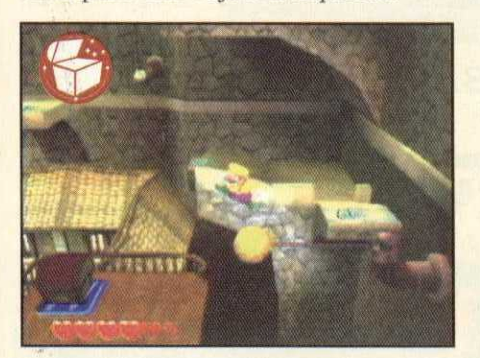


Treasure Pad Azul marino

Este pad está hacia arriba de la pieza de la estatua 6; usa el Glue Globe y salta en la parte más baja a la izquierda.

Statue Piece 6 (Pierna izquierda)

Sigue hacia la derecha usando los Glue Globes y llegarás a un cañón más, pasa con cuidado y encontrarás la pieza de la estatua.





Treasure Button Morado

Ya que estás en la torre con el reloj, sube al Glue Globe (¿se usan mucho en esta escena verdad?) y baja cuando esté en la parte más baja para que encuentres el botón.

Treasure Pad Morado



Repite la operación que seguiste para llegar al botón de este color, pero ahora debes saltar cuando el Glue Globe esté en la posición de las 3 en punto para alcanzar una plataforma.



Treasure Button Rosa

Del pad morado continúa a la derecha, derrota a las serpientes y usa a una de ellas para lanzarla al botón que está a lo lejos.





Red Diamond 7/ Spriteling Morado

Continúa por este camino para que encuentres la entrada al cuarto, pero primero debes desactivar la barrera eléctrica que limita el paso. Aquí dentro deberás montar a un rápido Glue Globe y de ahí saltar a los tesoros. Solo ten paciencia y mide tus saltos.

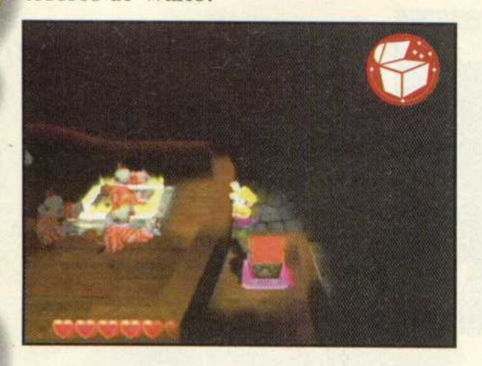


Statue Piece 7 (Pierna derecha)

Ahora regresa un poco y sube a los trapecios, avanza a la izquierda para que puedas alcanzar la penúltima pieza.

Treasure Pad Rosa

Ya estando en los trapecios, avanza a la derecha y el último te llevará a la plataforma alta, del lado derecho está el cofre que guarda uno de los mejores tesoros de Wario.



Red Diamond 8/ Statue Piece 8 (Cabeza)

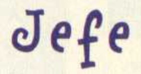
En la plataforma arriba del pad rosa está la entrada al último cuarto subterráneo de este mundo. Dentro deberás pasar un peligroso camino de bolas de picos y malvaviscos.





Stone Doohickey

En la misma plataforma del pad rosa está el Stone Doohickey, dale las gemas que te pide y prepárate para la pelea. Junto están los Bye Bye Ballons, por si te faltó algo.



Jefe

¡Este enemigo literalmente pierde la cabeza! Deberás tener cuidado con sus ataques explosivos y su gran tamaño. No te preocupes si pierde la cabeza, tú síguete concentrando en lo que debes de hacer.

Este enemigo procura estar lejos de ti; cuando veas que se va hasta el otro extremo, prepárate a correr a una de las partes de afuera del círculo porque te atacará con un explosivo gigante.



Cuando tengas oportunidad, pégale cuando no tenga cabeza para que lo dejes inconsciente, claro que debes pegarle en la cara que tiene debajo de donde lleva la cabeza. Ahora es el momento de propinarle un Mad Move o arrojarlo fuera del área de pelea. Pero ten cuidado pues sus cabezas te estorbarán para que agarres el cuerpo.



Dual Dragon´s Showdown

El jefe principal de este mundo es un gigantesco reptil de dos cabezas que lanza fuego. Debes de ser muy rápido para poder derrotarlo pues es un formidable enemigo.

Ocasionalmente, una de las cabezas arrojará Glue Globes de su boca; muévete con rapidez para que esquives las pegajosas mo lestias. La otra cabeza se dispondrá a tragarse los Glue Globes y si te llega a tragar, te escupirá después de un momento pero perderás algo de tu energía.

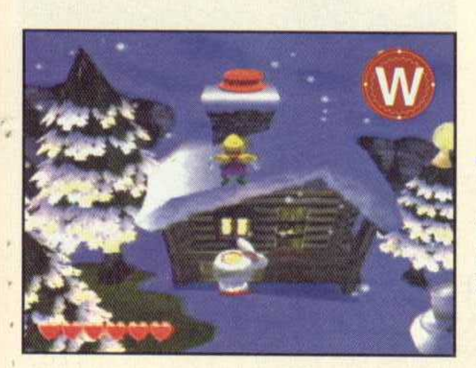


El modo principal de atacar de este dragón es que una cabeza te lanza fuego mientras las otra se oculta bajo el agua. El chiste es que debes golpear una de las cabezas para marearla y que la otra la dañe. Puedes seguir golpeando a la cabeza que noquees para que no se levante, pero debes tenr cuidado cuando la otra lance fuego o te dañará a ti también.



Thrillsville

Hasta ahora, Wario ha tenido que enfrentarse a muchos enemigos y diferentes peligros para poder recuperar sus preciados tesoros, pero ahora deberá encarar a los elementos en el siguiente mundo que es bastante resbaladizo. Como siempre, tendrás que pasar por dos escenas llenas de peligros y eventualidades; Shivering Mountains y Beanstalk Way, en donde tus reflejos y control serán puestos a prueba. Sin más preámbulos, empecemos de una vez con este mundo.



Shivering Mountains

Treasure Button Rojo

Al principio de la escena hay una cabaña, en la chimenea está el primer botón de esta etapa. Usa un Ground Pound en el Bunny Spring para que puedas subir al techo y presiones el botón.

Poco más adelante podrás descender la montaña a gran velocidad por un camino helado, procura bajar por el extremo más alejado, de esta manera podrás caer sobre una parte con nieve y de ahí te será más fácil continuar tu camino.



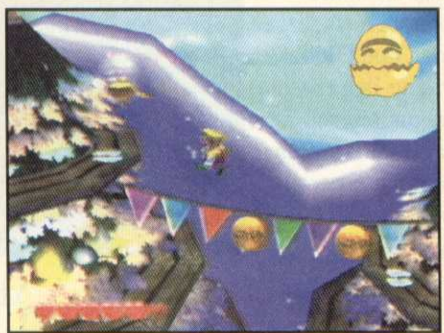
Red Diamond 1

Un poco más allá de la cabaña verás la entrada al primer cuarto subterráneo. Aquí no tendrás mucho problema en obtener el diamante pues está sobre una pila de bloques que debes romper hasta que caiga el pedestal del diamante. Simplemente mide el movimiento de las bolas con picos que están custodiando el pilar antes de dar los golpes.





En los árboles hay dos tipos de peligros que te causarán un grave dolor de cabeza si no tienes cuidado; hay molestas aves que te atacarán y cañones congelantes que te arrojarán fuera del árbol y no podrás subir de nuevo, así que ten mucho cuidado.



Statue Piece 1 (Nariz/Bigote)

Esta pieza está en la copa del árbol de la izquierda; para alcanzarla debes usar los Glue Globes que están entre los árboles y tener mucho cuidado de no caerte.



Treasure Button Amarillo

Cerca de la cabaña que está al píe de los árboles (Abuelito dime tú...) está el botón amarillo, presiónalo para que aparezca más adelante el cofre con el tesoro.



Treasure Pad Rojo

Debajo de la cabaña hay un río helado en el cual hay islitas y bordes congelados. En el primero está el pad en donde apareció el cofre; claro, si es que seguiste este Nintensivo y presionaste el botón correspondiente.



Los molestísimos Unithorns vuelven al ataque y esta vez deberás recorrer los caminos por nevadas plataformas entre ríos helados, así que procura no caer aquí y si llegas a la guarida; evita caer al agua o perderás mucho tiempo y tu cordura. Ten cuidado especialmente en la parte en donde están los "sasquatchs" esquiando pues si te pegan, te empujarán a la guarida de los Unithorns.



Spriteling Rojo

En la zona de los sasquatchs esquiadores hay un iglú: sube a él para que respires un poco y de paso rescates al primer Spriteling de la escena.

Statue Piece 2 (Torso)





Más allá del iglú deberás deshacerte de un enemigo de gran tamaño que bloquea tu paso. Usa uno de los enemigos pequeños con un Mad Move en la bolita luminosa para que lo dañes; repite la operación tres veces para que termines con él. Ahora desciende por el camino helado, procurando que sea lo más alejado posible para que llegues a la saliente donde está la pieza.



Treasure Pad Amarillo

Pasando la segunda rampa helada tendrás que enfrentarte a una gema gigante. Después de haberla derrotado, llegarás a unos árboles más; debajo del que está más a la derecha está el cofre.

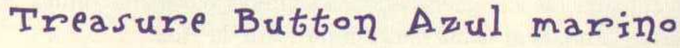


Statue Piece 3 (Cadera)

En la copa del árbol que está más a la izquierda está la pieza de la estatua, debes usar los Glue Globes para llegar a ella, solamente ten mucho cuidado de no caerte.



Red Diamond 2/ Spriteling Amarillo



Subiendo el árbol de la derecha están unos Glue Globes que te llevarán a una parte más alta del escenario. Continúa a la derecha y llegarás a la entrada de este cuarto. Dentro debes subir por unos bloques y malvaviscos para poder alcanzar los tesoros; el chiste es que debes saltar rápidamente lo más fuerte que puedas para que no caigas y tengas que empezar de nuevo.

Treasure Button Azul marino

En la parte baja del lugar donde están los árboles anteriores hay dos iglúes, arriba del que está enfrente del árbol de en medio está el botón azul marino.



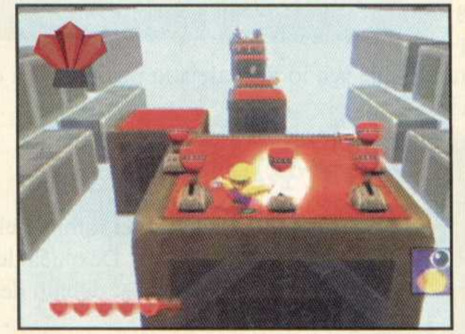


Más o menos en medio de los iglúes hay una entrada a un cuarto en donde deberás deshacerte de los enemigos. Si no tomaste el camino resbaladizo como te lo indicamos seguramente habrás caído aquí; de cualquier manera, debes entrar aquí para que puedas continuar con tu camino.



Treasure Pad Azul marino

Continúa con tu camino para que encuentres el pad en donde apareció el cofre; pero para alcanzarlo debes usar uno de los enemigos que rondan por aquí. Noquéalo y usa un Ground Pound para que lo puedas usar como plataforma, pero no uses tu Ground Pound sin haberlos noqueado pues sus cabezas con picos te causarán daño.



Red Diamond 3

Más adelante, por donde está el generador de enemigos está la entrada a otro cuarto más. Aquí dentro no tendrás que usar demasiada habilidad ni moverte rápido, solamente deberás mover las palancas de tal manera que hagas un puente hasta el diamante.

Treasure Button Morado

De donde esta la entrada anterior, verás unas estalactitas; sube a ellas para que puedas alcanzar el botón morado.



Red Diamond 4/ Spriteling Verde

Para entrar al cuarto donde están estos dos ítems deberás usar un enemigo y una Pile Driver, pero como debes saltar del camino de hielo a donde está la entrada, tendrás que usar una de las tortugas pues su peso no es demasiado y no te tirará al vacío. Dentro no tendrás ningún problema si eres lo suficientemente hábil para moverte por los bloques gigantes que giran.



Treasure Button Verde

Continúa por el camino de hielo y encontrarás el botón. El lado malo es que está en un lugar peligroso pues si realizas mal un movimiento, caerás a la guarida de los Unithorns; usa una tortuga noqueada y arrójala al botón para simplificarte la vida.

Spriteling Azul

Si continúas a la derecha, podrás ver la jaula del pequeño prisionero, pero debes usar a uno de los enemigos para poder alcanzarlo.



Treasure Button Verde agua

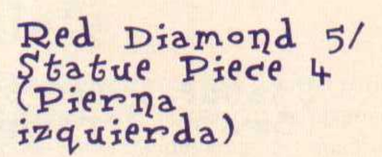


Continúa por el camino helado hasta donde está el generador de enemigos; usa a uno de los enemigos cabezones para que alcances el botón.



Treasure Pad Verde agua

Regresa un poco a la izquierda de donde esta el botón Verde, detrás de una tortuga está el pad en donde apareció el tesoro.



Red Diamond 5/ Statue Piece 4 (Pierna izquierda)



La entrada a este cuarto está en una plataforma cercana a la entrada pasada. Sigue el camino helado que está abajo y a la izquierda del botón verde agua para que lo encuentres, pero mide bien tu salto. Dentro deberás enfrentar un reto diferente, los bloques deben ser destruidos en cierto orden, para saber la secuencia, activa la palanca y verás cómo se iluminan los bloques; destrúyelos en ese orden para que obtengas los tesoros.



Treasure Button Azul cielo

Siguiendo el camino a la derecha encontrarás el botón, pero debes usar un enemigo que hayas noqueado para poderlo presionar pues está fuera de tu alcance.

Treasure Pad Verde



Este pad está muy cerca del botón azul cielo, solamente debes saltar a la plataforma en donde está.

Red Diamond 6/ Statue Piece 5 (Pierna derecha)



La entrada está continuando el camino a la derecha, pero debes usar al Ankiron para entrar. Dentro hay una serie de bloques que se mueven con distintos patrones, fíjate bien en el orden antes de intentar avanzar.





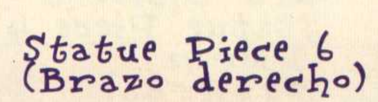
Red Diamond 7/ Statue Piece 7 (Cabeza)

Debes avanzar con cuidado para no resbalarte y no convertirte en presa de los enemigos de esta zona, pero podrás alcanzar la entrada al siguiente cuarto. Ahora sí tendrás problemas pues debes montar Glue Globes entre bolas con picos, lo mejor que te podemos recomendar es que uses sabiamente la cámara y que no te desesperes.



Treasure Button Rosa

Regresa un poco a la izquierda hasta donde veas un puente roto; es la única manera de llegar a la última parte de este helado mundo. Usa el conejo para alcanzar el puente y que puedas subir. Aquí arriba verás el botón rosa, arroja a uno de los enemigos para que lo presiones.



Statue Piece 6 (Brazo derecho)



En esta misma área hay un puente de piedra, en medio está la pieza de la estatua.



Treasure Pad Azul cielo

En la parte de la derecha del puente está el pad; si seguiste nuestros consejos, ya estará aquí esperándote el cofre con el tesoro.

Treasure Pad Morado



Continúa avanzando para que pases una arena de enemigos y después enfrentes un pez gigante más, solamente que ahora deberás propinarle más ataques a la bola brillante de su cabeza. Más a la derecha hay unos bloques de hielo, sube al tercero para que encuentres el pad morado.



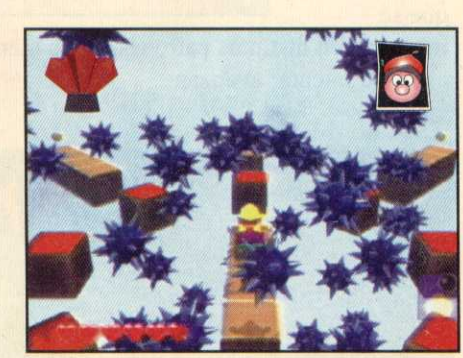
Statue Piece 8 (Brazo izquierdo)

Ahora debes deslizarte por el lado más cercano de la última bajada helada para que caigas en la plataforma que contiene la última pieza de la estatua.



Treasure Pad Rosa

Si seguiste nuestros consejos y tomaste la bajada por el lado más cercano, habrás caído en la plataforma cercana al pad rosa. Solamente avanza un poco a la derecha, por cierto, aquí están los ByeBye Ballons.



Red Diamond 8/ Spriteling Morado

Sube a la plataforma final por donde está otro molesto generador de enemigos y verás la entrada al último cuarto de esta escena. Aquí dentro verás que el último diamante, así como el último de los prisioneros están en una plataforma en medio de círculos de bolas con picos. Chéca bien el orden de los círculos para que midas tus movimientos.



Stone Doohickey

Sabes lo que significa, ya estás a punto de enfrentarte al jefe de esta etapa. Así que dale los diamantes que te pide y avanza a la guarida del jefe para que lo pongas en su lugar.

Jefe

Este jefe no es tan difícil como parece, pero debes actuar rápido para evitar que te ataque demasiado. Su arsenal es muy variado y deberás moverte hacia todos lados rápidamente, así que mejor usa tu dash para esquivar los ataques.

Cuando veas que al jefe le brillan los ojos, no te pongas en su camino porque quiere decir que va a atacar por dentro (literalmente).



Para atacar al jefe debes usar las piedras que deja caer y arrojarlas a los cráteres para que se levante una llamarada, si el jefe está arriba de una de ellas, será dañado.





Cuando veas que se deja caer a uno de los cráteres, quiere decir que creará ondas que te dañarán. Salta las ondas (al estilo de Super Mario 64) y cuando el jefe se detenga, es el momento de golpearlo y noquearlo, acto seguido, propínale un Mad Move. También puedes esperar a que te congele, liberarte rápido y recibirlo con un golpe cuando corra hacia tí.

Beanstalk Way

Una de las cosas que debes saber de este mundo es que las flores se pueden utilizar como los Swirly Slabs para ganar altitud. Cuando veas un botón (una flor cerrada), cáele con un Ground Pound y abrirás sus pétalos. Otra cosa que debes saber es que puedes subir por los tallos que tienen escalones o bien, por las hojas gigantes; el problema de las hojas es que los bordes son resbalosos.

Statue Piece 1 (Nariz/ Bigote)

La primer pieza está cruzando el primer riachuelo, abre la flor para que puedas girar y alcanzar este ítem.



Spriteling Rojo

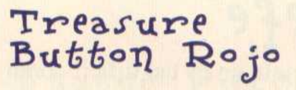


Sube a la plataforma que está a la izquierda del primer tallo; camina un poco y encontrarás al indefenso prisionero.



Treasure Button Verde

Camina un poco más a la izquierda de donde liberaste el Spriteling rojo y verás el botón verde en el tronco de un árbol.



Treasure Button Rojo

Escala el tronco hasta la parte más alta y de ahí avanza a la izquierda para que encuentres el botón rojo; pero ten cuidado con las manta rayas que andan por aquí.





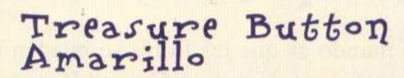
Red Diamond 1/ Spriteling Amarillo

Regresa al tallo que escalaste antes y desciende un poco hasta el nivel de donde estaba el Spriteling rojo, pero dirígete a la derecha para que encuentres la entrada al cuarto. Ambos ítems se encuentran sobre una pila de bloques, debes destruirlos para poder alcanzarlos, pero hazlo con cuidado pues si destruyes de más, no podrás alcanzar alguno de los ítems.



Treasure Pad Rojo

Cercano a la entrada del primer diamante rojo está el pad que buscas; si presionaste el botón correspondiente, podrás agarrar tu tesoro.



Treasure Button Amarillo

Continúa tu camino a la derecha y encontrarás unos tulipanes de gran tamaño, en la base del segundo está el botón amarillo.



Red Diamond 2/ Statue Piece 2 (Torso)



Más abajo del botón amarillo está la entrada; una vez que entres, deberás montar los Glue Globes para llegar a los tesoros, pero debes tener cuidado con los picos. Cambia el ángulo de la cámara sabiamente para poder pasar estos peligros.


TM, ® y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com
GAME BOY ADVANCE SP
Nuevo Game Boy Advance SP
Ahora en flame



Treasure Pad Amarillo

Para colectar este tesoro deberás regresar al inicio de la escena, para ello, sigue el cauce del río hacia la izquierda saltando las barditas.

Red Diamond 3/ Statue Piece 3 (Brazo izquierdo)



En medio de los dos tulipanes hay unas escaleras, sube lo más que puedas y camina un poco a la izquierda para que encuentres la entrada. En este lugar caen cofres con bombas, toma una y sube al bloque de metal; de ahí, arroja la bomba a la palanca y serás elevado hasta los tesoros.



Red Diamond 4/ Statue Piece 4 (Brazo derecho)

Ahora dirígete al segundo tulipán (el de la derecha) y usa uno de los Glue Globes para que alcances la plataforma de la izquierda un poco más adelante verás la entrada. Ahora arrójate al vacío por donde te lo indican las monedas para que caigas en la plataforma que tiene los tesoros.

Statue Piece 5 (Pierna izquierda)

Continúa por ese camino y llegarás a una plataforma que está sobre el ring de batalla, déjate caer con un Gorund Pound en el bloque para que agarres la pieza y llegues a una contienda más.



Treasure Pad Verde



Pasa el reto de la arena y continúa tu camino para que encuentres el siguiente pad, si presionaste el botón anteriormente, ahí estará el cofre.

Red Diamond 5/ Spriteling Verde

Un poco más adelante verás un puente, debajo está la entrada al siguiente cuarto subterráneo. Aquí debes activar los bloques por medio de las palancas. Ahora debes usarlos para llegar a tus objetivos, pero no te confíes pues el movimiento de los bloques no siempre es el mismo.





Treasure Button Morado



Hay enemigos por aquí en forma de imanes, agarra uno que hayas noqueado para que lo avientes en la placa que está pasando el puente para que puedas tener oportunidad de presionar el botón morado.

Treasure Button Verde agua

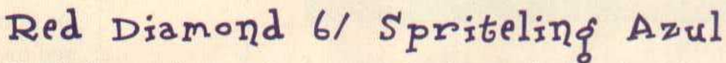
Continuando tu camino verás otra placa de metal, pero no uses un enemigo imán aquí, en vez de eso, déjate caer por abajo para que llegues a una pequeña parte del valle. Presiona el botón mientras caes.





Treasure Button Azul cielo

Ahora usa un Ground Pound en el bloque para que continúes hacia abajo. Aquí hay una flor, usa un Ground Pound para abrirla y un Wild Swing-Ding para activarla y que puedas presionar el botón.



Red Diamond 6/ Spriteling Azul

Continúa y verás un molesto generador de enemigos, más adelante está la entrada al cuarto. Ahora debes tener mucho cuidado pues los tesoros están en un bloque de varias caras, mide tus movimientos para que puedas tomar los ítems sin caerte.





Statue Piece 6 (Pierna derecha)

Para regresar al nivel superior tendrás que activar la flor que está más a la derecha; de ahí salta a las ramas y sube por ellas, en el camino verás la sexta pieza de la estatua.



Treasure Pad Verde agua

Desde donde está la pieza anterior, verás sin problemas el pad con el cofre que guarda un tesoro más.



Treasure Pad Azul cielo

Si, lo adivinaste, sigue avanzando a la derecha y llegarás a una zona en donde la naturaleza misma te ataca. Esquiva los peligros y en el centro verás el pad; ten cuidado con los enemigos aquí pues no te dejarán tranquilo.

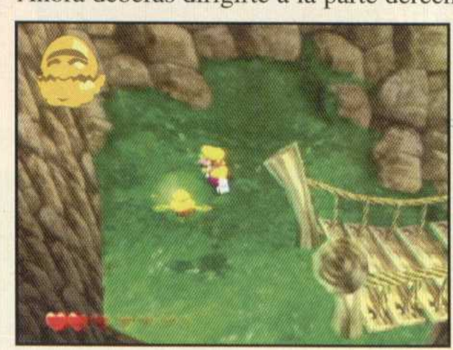
Treasure Button Rosa

Más o menos a la izquierda del área de las ramas están unos Glue Globes, baja por ellos y encontrarás una plataforma con el botón rosa.



Statue Piece 7 (Cadera)

Ahora deberás dirigirte a la parte derecha de las ramas para que veas otros Glue Globes, baja por ellos y cruza el puente para que veas la pieza de la estatua; tómala y regresa por donde llegaste.





Treasure Pad Morado

Este pad que contiene un cofre más se encuentra en una plataforma más lejana a la derecha, para llegar a ella deberás pasar por una arena más y otros peligros que pondrán a prueba tu habilidad; recuerda que si caes, serás acosado por los Unithorns.

Treasure Button Azul marino

De donde está el pad morado, camina un poco al borde de la izquierda y verás al botón; toma un enemigo noqueado y arrójalo para que presione el botón por ti.



Red Diamond 7/ Spriteling Morado

Cercana al pad morado también está la entrada al penúltimo cuarto; aquí deberás saltar de un bloque a otro para alcanzar los tesoros, pero no creas que es fácil, tienes que medir bien el movimiento de los bloques para saltar en el momento preciso.





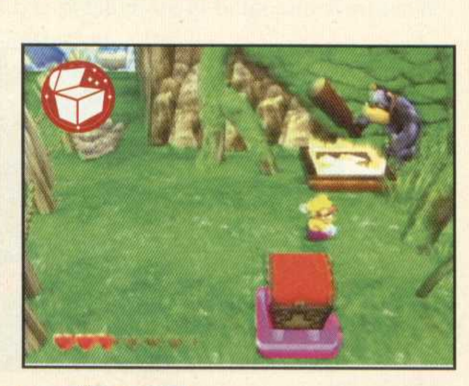
Treasure Pad Azul marino

¿Recuerdas la zona donde están los carneros? Tendrás que regresar aquí pues es donde está el pad azul marino.



Treasure Pad Rosa

Hacia la derecha hay un camino que sube, síguelo y te toparás con más enemigos y encontrarás el pad rosa, sin pantera =)





Red Diamond 8/ Statue Piece 8 (Cabeza)

Cerca del pad rosa está la última entrada. Aquí deberás llegar a los tesoros por bloques que caen, destruye los que tengan el parche para que puedas avanzar más fácilmente.

Stone Doohickey



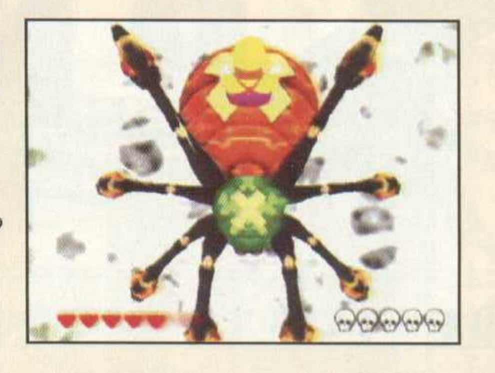
Dirígete a la izquierda de la subida anterior para que veas un tallo con escalones; sube evadiendo los peligros y avanza a l derecha para que veas al Doohickey, dale los diamantes que quiere y te dejará pasar con el jefe. Aquí también verás los ByeBye Ballons.

Jefe

El jefe es un arácnido de mal genio que no permitirá bajo ninguna circunstancia dejarte pasar. Debes evadir sus ataques y buscarle su punto débil para que puedas derrotarla, sigue nuestros consejos y lo lograrás.

Si te metes en la telaraña no podrás saltar, usa tu Dash para liberarte de la pegajosa y comprometida situación.





Para dañar a este gran arácnido debes caerle con un Ground Pound en la cabeza o el abdomen. Cuando lance Glue Globes, aférrate a uno de ellos y serás absorbido de nuevo. En el último momento deberás saltar y caerle con tu poderoso Ground Pound para noquear al jefe. Acto seguido propínale un Mad Move para que le causes daño.

Red-Brief´s Showdown

Este enemigo tiene mucho poder y te puede poner en aprietos en este peligroso encuentro en la jaula en medio de lava ardiente. El chiste es que le enseñes modales y que lo arrojes al candente líquido para que aprenda la lección.



Sus poderosos movimientos no pueden ser bloqueados; así que cuando veas que se pone a brillar, prepárate para usar un Dash y esquivar sus embestidas. Si ves que te apunta con sus cuernos, quiere decir que te lanzará llamaradas, muévete mucho más rápido.



Cuando el jefe brille en rojo, quiere decir que se lanzará con un movimiento que lo dejará cerca del borde de la jaula; cuando esto pase, él se quedará tambaleándose por unos momentos. En este preciso momento debes ejecutar un Ground Pound para que la jaula se mueva y reciba una calurosa lección. Repite esto hasta que quede fuera de combate.

Por este mes hemos terminado, pero no dejes de checar la cuarta y última parte de este Nintensivo para que consigas todos y cada uno de los tesoros de Wario y tengas tu juego al 100%. ¡Hasta la próxima!

Vanessa Z. Schneider tiene un clóset lleno de poderosas modas.

P.N.03™ PRODUCT NUMBER

ESTOS TRAJES SON EXPLOSIVOS

Los fuertemente armados Aegis Suits de P.N. 03 representan la cima de la tecnología anti-robots. Son trajes lo suficientemente flexibles para permitir a Vanessa la libertad de movimiento que necesita para sus mejores rutinas. Cada uno de los 11 trajes tiene diferentes ventajas, color y diseño. Con tantos trajes para elegir, ¿Qué debe hacer una chica?





COMBOS ENORMES

Dispara rayos rápidamente para realizar combos. Los videojugadores experimentados pueden limpiar un cuarto lleno de enemigos con un solo combo. Usa los bonus que obtienes de los combos para comprar nuevos trajes y mejoras. Los mejores trajes son caros. ¡Empieza a ahorrar!



MISIONES POR DINERO

Pasa las misiones de entrenamiento para obtener puntos y que puedas comprar trajes y mejoras. Obtén mucho dinero al completar las cinco misiones de cada nivel. Si tienes problemas en pasar un nivel, juega las misiones de entrenamiento hasta que tengas suficiente para un nuevo traje.





Temas Sugestivos
Violencia

TANTOS TRAJES, TAN POCO TIEMPO

Elegir el traje correcto para complementar tu estilo de juego puede ser complicado. Toma un momento para evaluar: Si prefieres atacar agresivamente, querrás el ofensivo traje Blazer. Si te gusta esperar y salvar el pellejo, elige el defensivo traje Guardian. O si te atrae la flexibilidad de hacer ambas cosas, puedes escoger un balanceado traje Fusion.



PRIMA FUSION

Este es el traje con el que inicias el juego. Te será de gran utilidad hasta que puedas comprar uno mejor más adeante.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

SWAN
GULLWING



INTERA FUSION

El traje Intera Fusion es muy balanceado con bastante potencial de mejoras en escudo, energía y disparo.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

TENGU
SWAN PRO



PRIMA BLAZER

El disparo del traje Prima Blazer en bastante bueno, así que compra sus mejoras y usa tus rayos contra los enemigos antes de que ataquen.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

HARRIER
FALCON



INTERA BLAZER

El Intera Blazer es un traje rojo con un potencial terrorífico de disparo y energía. ¡Mejora el Energy Drive al poderoso Pegasus Pro!

Escudo
Disparo
Automático
Energía

SWAN
PEGASUS PRO



PRIMA GUARDIAN

Siendo el primer traje en ofrecerte potencial limitado de mejora en Automático, este traje es genial para quien tenga dedos lentos.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

GRIFFIN
PEGASUS

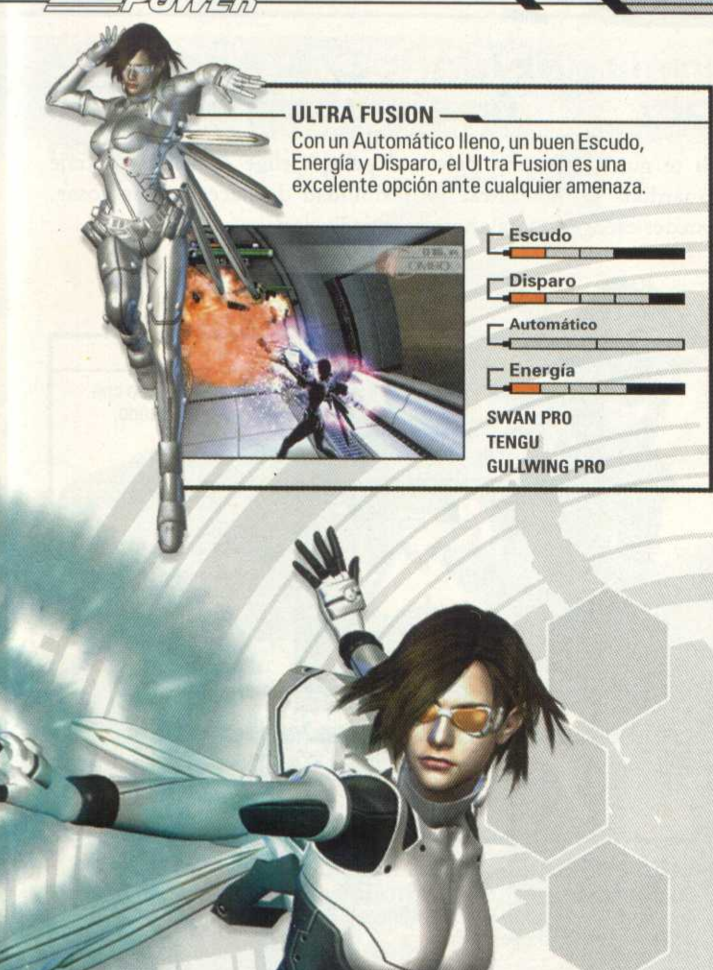


INTERA GUARDIAN

Este traje está orientado a la defensa y totalmente al disparo Automático. El Intera Guardian te protegerá del fuego enemigo.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

THUNDERBIRD
GRIFFIN PRO

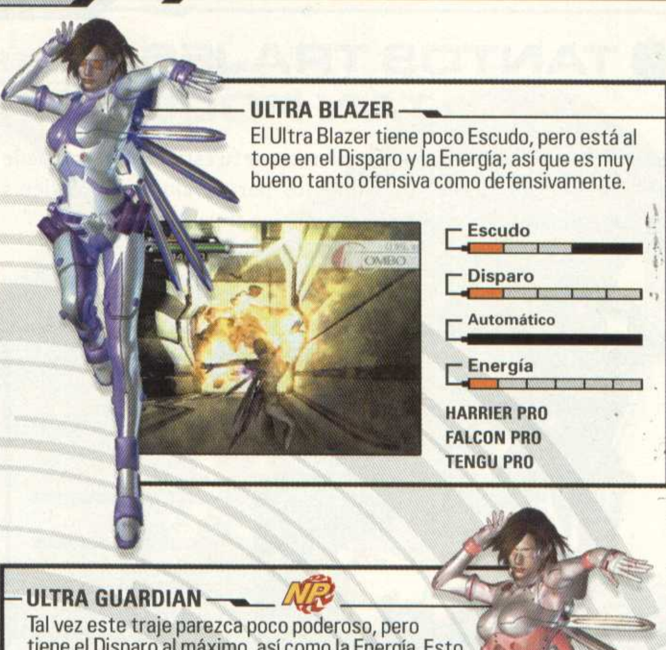


ULTRA FUSION

Con un Automático lleno, un buen Escudo, Energía y Disparo, el Ultra Fusion es una excelente opción ante cualquier amenaza.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

SWAN PRO
TENGU
GULLWING PRO



ULTRA BLAZER

El Ultra Blazer tiene poco Escudo, pero está al tope en el Disparo y la Energía; así que es muy bueno tanto ofensiva como defensivamente.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

HARRIER PRO
FALCON PRO
TENGU PRO

ULTRA GUARDIAN

Tal vez este traje parezca poco poderoso, pero tiene el Disparo al máximo, así como la Energía. Esto prueba que la mejor defensa es la ofensiva.

Escudo
Disparo
Automático
Energía

GRIFFIN PRO
THUNDERBIRD PRO
PEGASUS PRO



TECNOLOGIA SUPER-SECRETA DE TRAJES AEGIS

Es complicado obtener los más calificados trajes de alta tecnología, pero vale la pena el esfuerzo para tener tan impresionante poder de fuego. Debes de terminar el juego después de haber comprado los nueve trajes para poder comprar el increíblemente poderoso traje Blackbird. Una vez que lo tengas, completa las cinco misiones de entrenamiento para tener el traje Papillon.

BLACKBIRD

El traje Blackbird representa la cima de la ingeniería en trajes Aegis. Ningún enemigo tendrá oportunidad contra sus imponentes capacidades.



Escudo
Disparo
Automático
Energía

CLASIFICADO
CLASIFICADO
CLASIFICADO

PAPILLON

El traje Papillon deja poco a la imaginación. Ten cuidado con su falta de Escudo, si te golpean con un ataque fuerte, serás historia.



Escudo
Disparo
Automático
Energía

CLASIFICADO
CLASIFICADO
CLASIFICADO

UNA ENTREVISTA CON EL CREADOR DE VANESSA

Vanessa Z. Schneider y su cruzada anti-robots está planeada para causar un gran impacto en el género Shooter de las consolas. Se necesita un plan bien cuidado y galones de jugos creativos para traer un juego de acción como P.N. 03 de los pizarrones al Nintendo GameCube. El productor Hiroyuki Kobayashi responde a nuestras preguntas acerca del diseño del juego, el proceso de desarrollo y el futuro brillante de Vanessa.

NP: ¿Cómo fue que se pensó en el altamente estilizado diseño y apariencia de P.N. 03?

HK: Mr. Mikami, el creador de Resident Evil y el hombre acreditado por el concepto de P.N. 03, dijo que quería un ambiente inmaculadamente blanco que estuviera basado en varios trabajos de ciencia-ficción.

NP: ¿Qué tipo de héroe tenían en mente cuando crearon a Vanessa?

HK: Yo quería una mercenaria sexy y "cool" con un duro exterior que oculta su oscuro pasado.

NP: ¿Cómo se hizo parte el baile del diseño del juego?

HK: La dirección que queríamos era que Vanessa debía pelear mientrás bailaba; que sus movimientos y ataques fueran estilizados. Sus rítmicos movimientos fueron logrados por la búsqueda de movimiento artístico de nuestros diseñadores.

NP: ¿Porqué decidieron hacer a todos los enemigos máquinas robóticas?

HK: Los humanos no se transforman tan bien como los robots. Nosotros queríamos enfocarnos en las transfomaciones y sorprender al jugador con la segunda forma del enemigo.

NP: ¿Hay algunos elementos que hayan querido incluir en el juego y que no llegaron a la versión final?

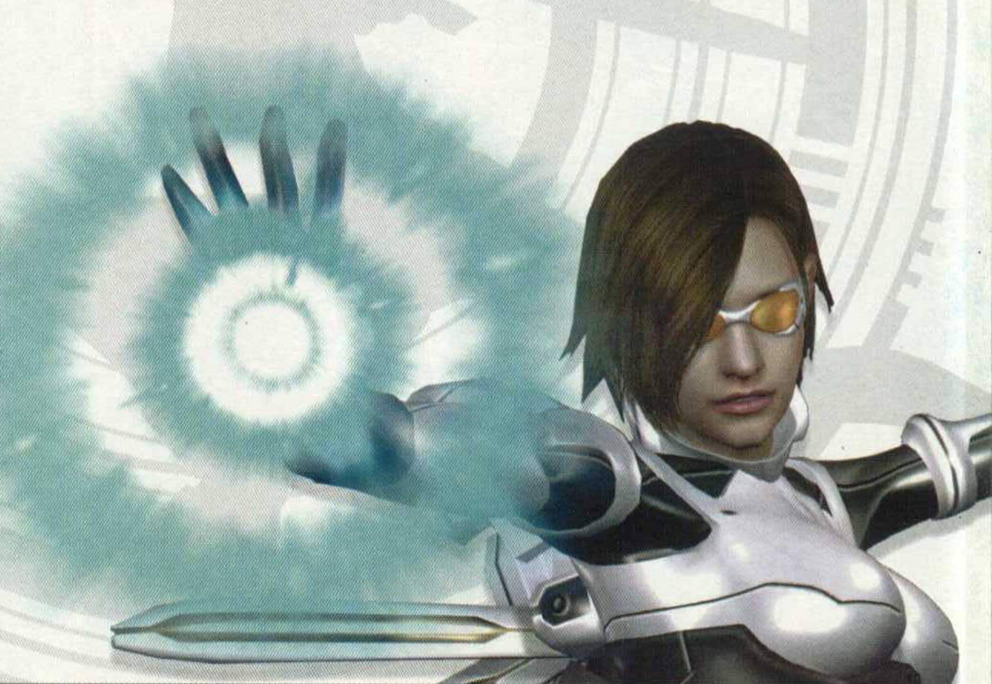
HK: De hecho, hay un par de mecánicas que queríamos incluir, tal vez la próxima vez...

NP: ¿Podemos esperar ver más aventuras con Vanessa y éstas incluirían un tipo de experiencia de juego similar a P.N. 03?

HK: Eso es algo que estoy considerando. Manténganse al pendiente.







EN GUARDIA, VALIENTE GUERRERO

Ahora que estás familiarizado con los puntos de cada uno de los trajes que Vanessa tiene colgados en su clóset, es hora de iniciar el ataque a CAMS. La amenaza responsable por la pérdida de tus padres es todavía un peligro para el planeta colonia por el que te han contratado. Para Vanessa, el dinero siempre ha sido la motivación, pero esta ocasión, es personal.

Viewtiful Joe™

FINALMENTE UN HEROE DIFERENTE, QUE LUCHA POR LA VERDAD Y EL HONOR.



CAPCOM LE HACE JUSTICIA AL GCN

Los juegos que tratan de ser diferentes, generalmente no lo consiguen. Pero Capcom lo ha logrado con Viewtiful Joe, un juego bastante original, que maneja un formato side-scrooling en conjunto con escenarios similares a las páginas de una historieta, con lo que seguramente se atraerá a legiones de fans, para que sean parte de el club exclusivo de este juego que está diseñado exclusivamente para el GCN.



Risas y bromas en todos los niveles

Cuando inicias un nuevo juego, deberás escoger entre modalidad de niños o adultos. Esto es una de las tantas bromas que se han incluido en el juego, que como notarás, tiene un gran sentido del humor. Escoge "Kids" para tu primer aventura. La acción se volverá intensa por lo quete servirá para que la dificultad no sea tan alta y así practiques los movimientos.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Violencia Animada
Temas sugestivos



ESTRELLAS INVEROSIMILES

La historia de Viewtiful Joe da inicio durante la matiné de una vieja película sobre un super héroe llamado Captain Blue. Siendo fan de la película, Joe decide llevar a su novia Silvia al cine, pero lo curioso es que ellos son los únios en toda la sala, por lo que Silvia espera tener un tiempo de calidad con Joe, pero obviamente, toda la atención de Joe está enfocada en el Captain Blue.

LA CAIDA DE UN HEROE

Cuando Silvia finalmente distrae a Joe, algo ocurre en la pantalla. Durante el final del film, en el momento en el que el Captain Blue envia su robot gigante para chocar con su némesis en una ciudad, siendo ahi donde inicia la decadencia del héroe, poco después, algo extraño sucede.

El límite que separa la realidad de las películas gira en torno a Viewtiful Joe. Sin el Captain Blue para detenerlos, el Némesis llega a la sala del cine y secuestra a Silvia. Después, el robot del Captain Blue, realiza la misma acción para transportar a Joe hacia la película para llenar los zapatos del Captain Blue.

EL COMIENZO DE UN HEROE

Después de que el robot transporta a Joe hacia la pelicula, Joe conoce al espíritu del Captain Blue, quien le da el V-Watch, dispositivo que le permite a Joe tener el VFX Power, con lo que consigue super poderes. Pero si Joe presiona el VFX Power demasiado, se debilitará y volverá a su estado normal.

Alter-Ego Joe

Cuando la barra de VFX está vacía, debes sobrevivir un tiempo como Joe normal, hasta que se llene la barra. No podrás usar super poderes, pero los puños y patadas básicas siguen funcionando.

Viewtiful Joe



Mantendrás la vestimenta de Viewtiful Joe mientras conserves el VFX Power. Esta barra se irá reduciendo mientras usas algunos poderes, aunque los puños, patadas y saltos no influyen en el aumento o reducción de dicha barra.

USA EL TRAJE PARA GANAR PODER



Golpes

Cuando estás en la forma normal de Joe, puedes golpear a tus enemigos, pero tus ganchos serán más débiles y lentos que cuando estás con el traje. Esto es debido a que los golpes no usan el VFX Power que solo consigues estando en la forma de Viewtiful Joe.

¡JOE PATEA!

Ataques Talla-11

Joe vistiendo sus playeras típicas, puede patear a sus enemigos directamente al rostro, pero en cuanto se viste con su traje especial, genera daño más rapido. Las super patadas, no le restan VFX Power, así que puedes usar todos los movimientos que gustes.



Salta más alto

La version regular de Joe puede saltar sorprendentemente alto, pero cuando usas el disfraz, puedes llegar a mayor altura. Como Viewtiful Joe, podrás saltar e incluso realizar dobles saltos.

COMBOS EXCENTRICOS



Desequilibra a tu Enemigo

Ya sea como Joe tradicional o como Viewtiful Joe, podrás usar el Control Stick para esquivar los golpes de tu enemigo. Cuando esquivas, los enemigos girarán y con ello podrás realizar combos más llamativos y originales.



Disminuye la velocidad

Uno de los poderes de Viewtiful Joe, es hacer más lento el transcurso del tiempo; en slow motion, algunos enemigos podrán aparecer en color rosa. Esto es una señal para que los ataques para generar un combo de reacción en cadena. Después de que ataques al objetivo, todos los objetivos cercanos aparecerán de repente en la mira. Por lo que entre más enemigos ataques en ese momento, será mayor tu puntuación.



MEDIDAS DE UN HEROE

Joe y Viewtiful Joe, comparten la misma barra de energía. Cuando te golpean, la barra disminuirá. El VFX Power da energía a algunas de las habilidades de Viewtiful Joe y restaura los movimientos de auto-dodge en el modo de slow-motion. Podrás incrementar el nivel del VFX después de que colectes 50 carretes de película.



FILMANDO

Estás en una película, así que debes hacer cosas interesantes para tu audiencia. Después de una escena de combate, recibirás un rango basado en 3 factores que te ayudan a determinar la calidad de héroe que eres.



ITEMS DE JOE



Carretes

Los carretes incrementan tu capacidad VFX mientras dura el nivel. Colecta todos los carretes que puedas para aumentar tu VFX para pelear con los jefes.



Hamburguesas

Debe haber alguna clase de salsa especial en las hamburguesas de este juego. Cada hamburguesa que consumas, restaurará tu barra de energía por 1.



Monedas y medallas Puntos-V

Conforme avances en el juego, podrás conseguir una moneda como estas, e incluso, cuando completes algunos objetivos obtendrás una medalla.



Frascos de VFX Power

Cuando derrotas a un enemigo en slow-motion, obtendrás frascos llenos con un poco de VFX Power. Colecta los frascos para prolongar tus combos en slow-motion.

PUNTOS -V

Haz un Supermovimiento

Obtendrás Puntos-V por cada enemigo que derrotes. En el modo de slow-motion, podrás realizar grandes combos para ganar más puntos. Podrás utilizar los Puntos-V para comprar más poderes para aumentar tu poder.

DEFENSA

Evade el dolor

Completa una escena sin que te hayan golpeado para que obtengas el mayor rango "una V por Viewiful Joe". Aunque ganar Puntos-V es un deporte de contacto, no serás penalizado si golpeas a tus enemigos.

TIEMPO

Ganate a la audiencia

Mientras más acción generes en cada escenario, ya sea con movimientos espectaculares normales o en slow-motion, ganarás un alto rango en los tres factores, con lo que podrás escuchar a la audiencia aclamarte y así los tendrás completamente entretenidos.



LOS TRES SUPERPODERES PRIMARIOS

Como puedes ver, Joe no tendrá todos los poderes del Captain Blue desde el inicio del juego. Por lo que para conseguirlos, Joe necesiará derrotar al espiritu del héroe en una batalla en 3 diferentes ocasiones.

¡LENTO!

Toma tu tiempo

Cuando mantienes presionado el botón L, haces más lenta la acción en pantalla. Con esto tendrás más tiempo para pensar cuales movimientos emplear, que enemigos atacar y que combos puedes realizar. Pero debes pensar rápido, antes de que baje tu barra de VFX.



En slow-motion, puedes esquivar a tus enemigos con impactos altos o bajos y sacandolos de balance para hacer combos.



Puedes usar el Slow Power para resolver acertijos y, así interactuar más con los escenarios.

¡ALTA VELOCIDAD!

Acelerando

Cuando mantienes presionado el botón R, acelerarás radicalmente. Los enemigos dificilmente verán tus golpes y además, podrás dar puñetazos tan rápidos como una bala. La barra de VFX se gastará un poco mientras aceleras el tiempo, de cualquier forma, podrás restaurar tu barra poco a poco más adelante en el juego.



Cuando te mueves demasiado rápido, puedes generar un efecto en tus puñetazos y patadas que afectan mucho a tu rival.



También puedes resolver algunos acertijos cuando usas la alta velocidad, como esquivar varios barriles antes que te aplasten.

ACERCAMIENTO

Poder devastador

El acercamiento es uno de los regalos finales que obendrás por parte del Captain Blue. Es también uno de los más devastadores y con el, podrás enfocar un área pequeña de la pantalla y realizar una explosión de actividad. También puedes utilizar este acercamiento para resolver algunos acertijos y generar algunos mejores ataques de Joe.



Cuando estás en la toma de acercamiento, puedes saltar en forma de huracán de energía de un poder increible.



En combate cercano, acercar la cámara impondrá temor en los corazones de muchos enemigos, además de paralizarlos.

VISITA LA TIENDA

Consigue tantos Puntos-V como te sea posible. Estos los usarás para comprar más poderes, como la "Diabolical Redhot Kick", el "slam dunk Air Joe attack" o el "boos-obliterating Viewtiful Forever move". También puedes conseguir grandes mejoras para tu aceleración y armas como el "crowd-clearing Voomerang".





NIVEL 1

JOE EL HEROE

Joe tiene un gran camino por delante en su búsqueda para localizar a su novia y al villano que la secuestró. Joe iniciará su aventura tan solo con su nuevo V-Watch, el cual le da la habilidad de esquivar hasta que pelee contra el Captain Blue.



Habilidades de Joe



Siempre quejuegues como Joe, la pantalla se distorsionará un poco como en una película vieja. Haz tu mejor esfuerzo usando los golpes, patadas y saltos de Joe.

Esquiva—si puedes



Necesitarás muy buenos reflejos para esquivar los ataques hasta que obtengas el Slow Power. Cuando veas el icono de un cráneo, prepárate para detener su ataque.

Consigue Puntos-V



Si esquivas un ataque, tu enemigo se pondrá inestable. Aún no tienes el Slow Power que te permite hacer combos, pero puedes ganar Puntos-V al atacar a tu enemigo inestable.

Aumenta tu barra de energía

Junta 50 carretes de película para incrementar tu barra de VFX en una línea más. Necesitarás la barra tan grande como sea posible cuando llegues al nivel del jefe, así que pon atención para encontrar los carretes. Algunos están escondidos en lo alto del cielo.

PRUEBA DEL CAPTAIN BLUE

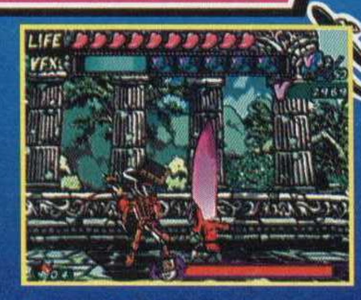
El espíritu del Captain Blue te dará sus poderes si demuestras que estás listo para aceptar el reto. El usará tácticas muy sencillas pero aún así no debes confiarte, así que haz uso de todo tu poder para ser digno de la vestimenta del héroe.



Espera a que Blue te ataque, después esquiva sus ganchos. Cuando el pierda el balance es tu oportunidad, así que golpealo rápidamente.

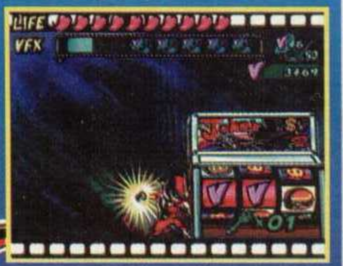
2 BANDIDOS ARMADOS

Después de que derrotes al Captain Blue, recibirás tu traje de super héroe. Así que es tiempo de enfrentar a un mini jefe. Este enemigo se mueve rápidamente y usa una pistola y una espada. Usa los poderes de slow-motion para vencer y obtener una moneda para usar en la máquina de slots.



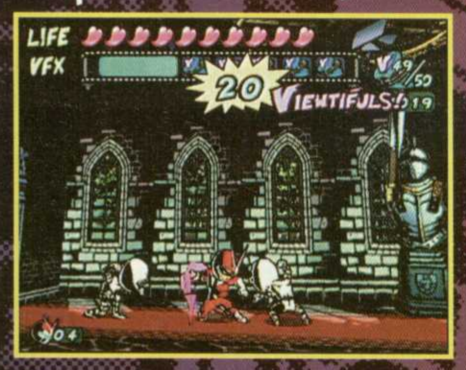
Ya sea en el tiempo normal o en slow-motion, no ataques al bandido cuando se transforme en una bola.

Play the Slots



Haz más lento el tiempo para que te de oportunidad de ver como giran las ruedas. Golpea la máquina para detener cada rueda. Si consigues "V", obtendrás una llave.

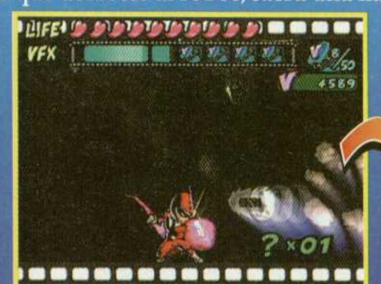
Golpea a los robots



Aunque puedes reaccionar mejor ante los ganchos y patadas en slow-motion, trata de hacerlo en modo normal. Con esto, ahorrarás VFX Power para cuando de verdad lo necesites, cambia a slow-motion en cuanto tengas una buena oportunidad para eliminar a los robots.

DERROTA AL CRIMINAL

Quedarás encerrado en la librería con un robot criminal que es el arma más rápida en este lugar. Usa el slow-motion para girar las mesas. Después de que derrotes al robot, caerá una llave para salir de la librería.



Usa un comando rápido en el botón L cuando el bandido arroje su pistola. Golpea la bala de regreso a tu rival.



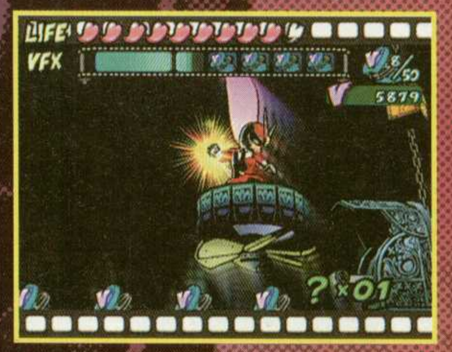
El bandido caerá aturdido, así que aprovecha y usa el slow-motion para generar un combo de golpes.

Invitados indeseables



En la sala de banquetes, robots con turbinas te arrojarán bombas, usa slow-motion y da un salto doble para llegar a ellos. Golpea sus turbinas para obligarlos a que caigan al suelo.

Salta hacia el switch



Para llegar al switch en el punto distante del pozo espinoso, haz que la turbina de la plataforma vaya más lenta. Después de que caiga la plataforma, salta en ella para llegar al switch.

Consigue otra llave

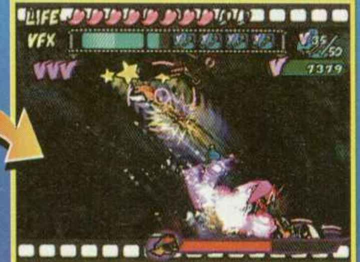


Otra serie de robots te atacarán en el balcón. Cuando uno se lance en una pirueta, no lo ataques, pon slow-motion, después lanzalo hacia arriba y derrotalos para ganar la llave.

APOCALIPSIS

Para ganar acceso a la cripta, necesitarás sobrevivir a otro peligro. Una batalla contra un helicóptero y una oleada de robots persiguiéndote, cuida tu slow-motion, ya que es una batalla bastante larga.





Cuando el helicóptero dispara en tu dirección, usa slow-motion para ver las balas. Golpea o patea las balas en un ángulo que las envíe de regreso al helicóptero para hacerle daño.





Observa el cambio de color

Esquiva los propulsores cuando se pongan rojos, ya que te restarán un poco de tu energía. Puedes lanzar algunos ataques hacia el helicóptero, pero recuerda que su barra de energía es más grande de lo que parece. Cuando la barra se termine, cambiará a rojo para dar el golpe final.





Inunda la cripta

Un portal obstruye la salida en la parte derecha repleta de murciélagos. Dispara al switch del portal y usa tu poder de slow-motion para dejar que una gota enorme se forme sobre el switch. En cuanto caiga la gota, activará el botón. Corre antes de que el portal se cierre.



CAPTAIN BLUE: PARTE 2

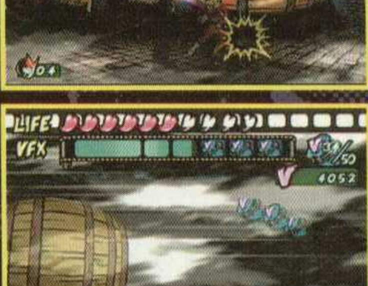
En la cámara de los barriles, pelearás contra el Captain Blue de nuevo. Pero ahora usará ataques eléctricos. Usa slow-motion para observar sus ataques. Una vez que lo derrotes, te dará su poder de acelerar el tiempo.





Golpea el barril

Un barril gigante bloquea tu camino hacia las cavernas. No importa lo que le hagas al barril, no se romperá. Usa un uppercut para mandar dicho objeto pesado hacia el aire. Pero ten cuidado porque caerá muy rápido, así que usa tu poder para acelerar o aminorar la velocidad.

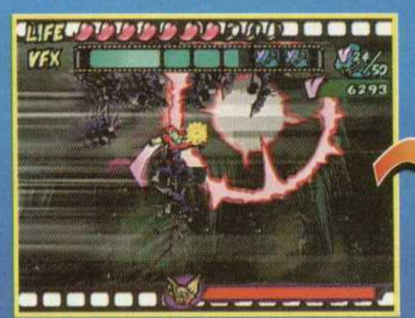


Aumenta la velocidad

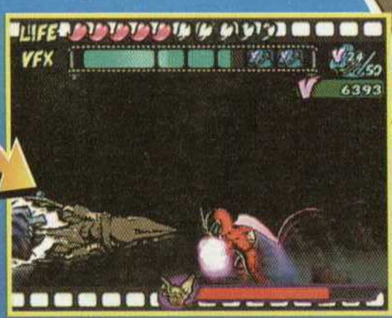
Cuando entres al espiral que te lleva hacia el lugar de descanso del jefe, notarás algunos barriles rodantes caerán cerca de ti tratando de aplastarte. Usa tu nueva habilidad para acelerar el tiempo para salir bien librado de esto. No te olvides de las hamburguesas y los carretes de película ya que estarán a tu paso mientras vas corriendo.

CHARLES EL VAMPIRO

Charles es un vampiro muy hiperactivo que grita con todo su poder y a pesar de su aspecto inofencivo, te dará una gran pelea.



Para lograr golpear a este jefe, realiza un doble salto para llegar a su nivel, has más lenta la acción y después dale golpes o patadas. Si cambia a varios murciélagos, golpealos para debilitar a Charles.



Conforme vayas atacando a Charles, notarás un cambio en sus movimientos. Has más lento el tiempo, después ataca su cuerpo y cuando el caiga al piso, golpealo con un ataque de firestorm o de aceleración.







Esquiva sus ataques

Cuando Charles perfora el techo, ten cuidado con algunas estalactitas, usa golpes o patadas y lanzalas hacia el enemigo para que regrese a la tierra. Cuando inicie de nuevo sus ataques, usa slow-motion para evitarlos.

NIVEL 2 CONSIGUE MAS PODERES

Después de que hayas salido del nivel anterior, te darás cuenta que ahora estás en una calle llena de robots que están ocasionando cientos de problemas en la ciudad. Para salir vicorioso de todo este problema, tendrás que conseguir el tercer superpoder.

Cruza el Geiser



Un geiser de aguas sucias, continuamente arroja agua hacia el cielo. Para pasar por el, necesitarás usar la turbina. Has un poco más lento el tiempo para que la plataforma se levante del suelo. Salta hacia ella usa la aceleración. La turbina aumentará tanto su velocidad, que la plataforma saldrá al cielo. Por último, salta sobre el geiser.

Golpea a los bandidos



No podrás pasar por el edificio cubierto con andamios, hasta que derrotes a los dos bandidos. Solo aparecerá uno a la vez. Usa tu truco de golpes en modo lento para eliminar a cada uno, después mantén el slow-motion mientras te acercas para realizar un rápido K.O.

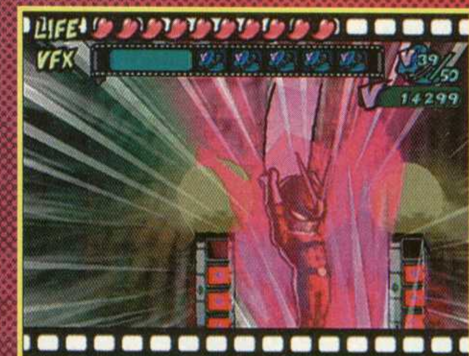
CAPTAIN BLUE: PARTE 3

Para conseguir el siguiente movimiento del Captain Blue "la habilidad para acercar tla toma (zoom)", necesesitarás derrotar al héroe una vez más. Con grandes poderes vienen grandes responsabilidades, como el dice.



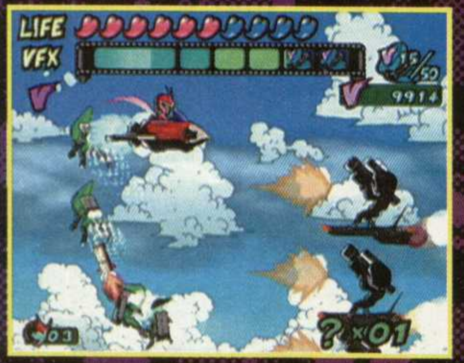
Tendrás muchas oportunidades para comprar poderes antes de que te enfrentes al Captain Blue. Te recomendamos el Redhot Kick.

Entra a la alcantarilla



Salta hacia el interior de la alcantarilla, que por cierto no está lejos de donde peleaste con el Captain Blue. Una puerta bloquea el sistema de drenaje. Abre la puerta usando uno de los movimientos de acercamiento (zoom).

¿HAMBRIENTO DE JUSTICIA? ¡NOS VEMOS EN JOE'S!



La maldad es algo desagradable, pero con los 3 poderes bajo tu cinturón, sin contar la tienda del super héroe, podrás manejar cualquier reto fácilmente. Viewtiful Joe es peligroso y altamente gracioso. ¿Quién está detrás del secuestro de Silvia?, todo esto y más retos te esperan en las siguientes escenas del juego que cada vez se pone más y más interesante.

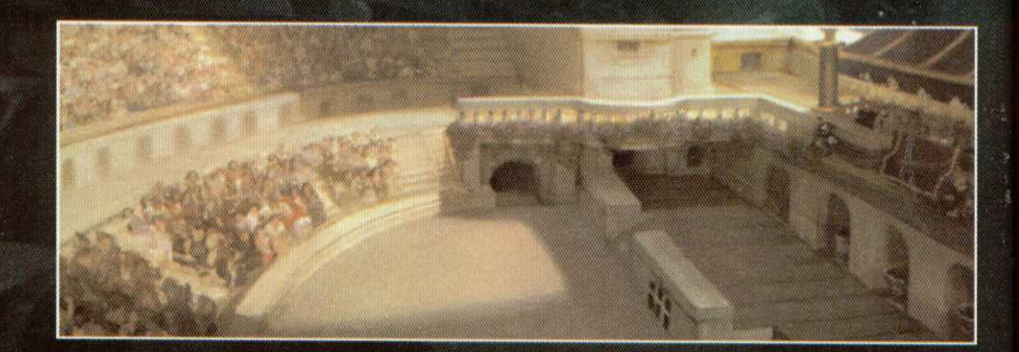


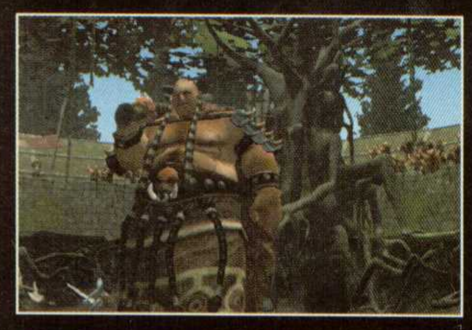

MACH SPEED
SLOW
ZOOM IN
HENSHIN-A-GO-GO-BABY!
capcom.com/v-joe
VIEWTIFUL JOE
Un Joe cualquiera capturado en una loca azaña, en un MUNDO DE PELÍCULA lleno de acción. Con la ayuda de su heroe "Captain Blue", Joe obtiene poderes que lo convierten en Viewtiful Joe, el más estilizado súper heroe que honra la pantalla plateada.
TEEN T
Cartoon Violence
Suggestive Themes
CONTENT RATED BY ESRB
BRADYGAMES Strategy Guide AVAILABLE
NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
www.capcom.com/v-joe
©CAPCOM CO., LTD. 2003 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2003. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. CAPCOM Y LOGOTIPO DE CAPCOM SON MARCAS REGISTRADAS DE CAPCOM CO., LTD. VIEWTIFUL JOE ES UNA MARCA REGISTRADA DE CAPCOM CO., LTD. NINTENDO Y NINTENDO GAMECUBE SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO. EL ICONO RATING ES UNA MARCA REGISTRADA DE INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION.

Gladius

Mucha gente encasilla a LucasArts con los juegos de Star Wars, puesto que son su base fundamental y su franquicia que más renombre tiene, pero no solo de "La Fuerza" vive LucasArts, sino que también nos muestra juegos como Gladius, un título muy prometedor del que hablaremos a detalle en este A Fondo. La industria del videojuego, cada vez demanda títulos de mayor calidad, con mejores gráficos y mundos más extensos que no te limitaran tanto. Con base en ello, LucasArts pone en nuestras manos la historia de Gladius, un juego RPG (Role Playing Game) que toma como fundamentos las espectaculares peleas de gladiadores que fueran tan populares en tiempos antiguos. Así que no se hable más y entremos de lleno con toda la información sobre este juego para tu Nintendo GameCube

El concepto central de este juego te permitirá organizar y desarrollar a una escuela de gladiadores quienes deberán entrenar para ganar experiencia, así como aprender nuevas habilidades o mejorar las que ya hayan aprendido, todo esto con el fin de probar sus cualidades en las batallas. Estos encuentros, son llevados a cabo mediante el uso de diversas armas y poderosas magias con los que diseñarás tu propia forma de combate que te permita avanzar paso a paso en el juego. Quizá te suene un poco a la película de Gladiador, donde actuó Russell Crowe en el papel de Maximus Decimus Meridius o también conocido como "Spaniard", pero en definitiva, no tienen nada en común.











Compañía: LUCAS ARTS Clasificación: PENDIENTE Desarrollador: LUCAS ARTS Categoría: RPG Jugadores: 2



2 Guerreros en busca de un mismo fin...

Entra a un mundo lleno de criaturas mitológicas...

Gladius cuenta con 2 personajes principales, Valens y Ursula, obviamente puedes entrar en la aventura con cualquiera de los 2, así que te comentaremos un poco sobre ellos para que te vayas familiarizando con el juego.

Valens creció dentro del Imperio, donde se convirtió en un joven con futuro prometedor, puesto que fue educado en literatura y en las artes, pero no solo eso, sino que también es un talentoso guerrero. Tiempo después, el padre de Valens, conocido por ser el más grande gladiador en el Imperio fue asesinado y con ello, su famosa escuela queda hecha un desastre. Por eso, Valens en compañía de su amigo de la infancia Ludo, planean regresar el esplendor característico que marcaba a la escuela, pero no será una tarea fácil, ya que seguir las huellas de su padre requiere más que saber manejar una escuela de gladiadores.

Como segundo personaje principal, tenemos a Ursula, la hija del Rey Barbaro de Nordagh. Sus principales cualidades son sus misteriosos poderes mágicos que incluso nadie de su familia puede explicar, ya que su padre la mantuvo encerrada en su castillo la mayor parte de su juventud. Pero ahora, Ursula cuenta con la libertad de conocer el mundo. Esto, junto con su gran deseo de probar su independencia ante su hermano Urlan, quien conduce a Ursula hacia los juegos de gladiadores. Pero su destino le esta preparando algo más interesante y complicado que los juegos.

El juego te llevará a vivir las aventuras de estos personajes ya sea en modo individual o en modo cooperativo. La historia toma lugar cuando ocurrió un conflicto entre sus tierras, dando origen a un dios oscuro que destruyó a casi toda la humanidad. Esto se terminó cuando el dios oscuro fue derrotado, dando lugar a un poco de paz entre ambas tierras. Pero ahora, la oscuridad amenaza de nuevo y los 2 guerreros deben seguir sus destinos, manteniendo al mundo libre de conflictos y guerras.

Así que para evitar la guerra, Ursula y Valens unen sus fuerzas y viajan a través de innumerables tierras, compitiendo en torneos, donde juntos reclutarán a una gran variedad de guerreros. Inadvertidamente, las cosas se salen un poco de control, los juegos de gladiadores se detienen y la pequeña comunidad de peleadores se embarca en una aventura para resolver el misterio del dios siniestro y derrotar a todos aquellos que traten de traerlo de vuelta a la tierra de los vivos.





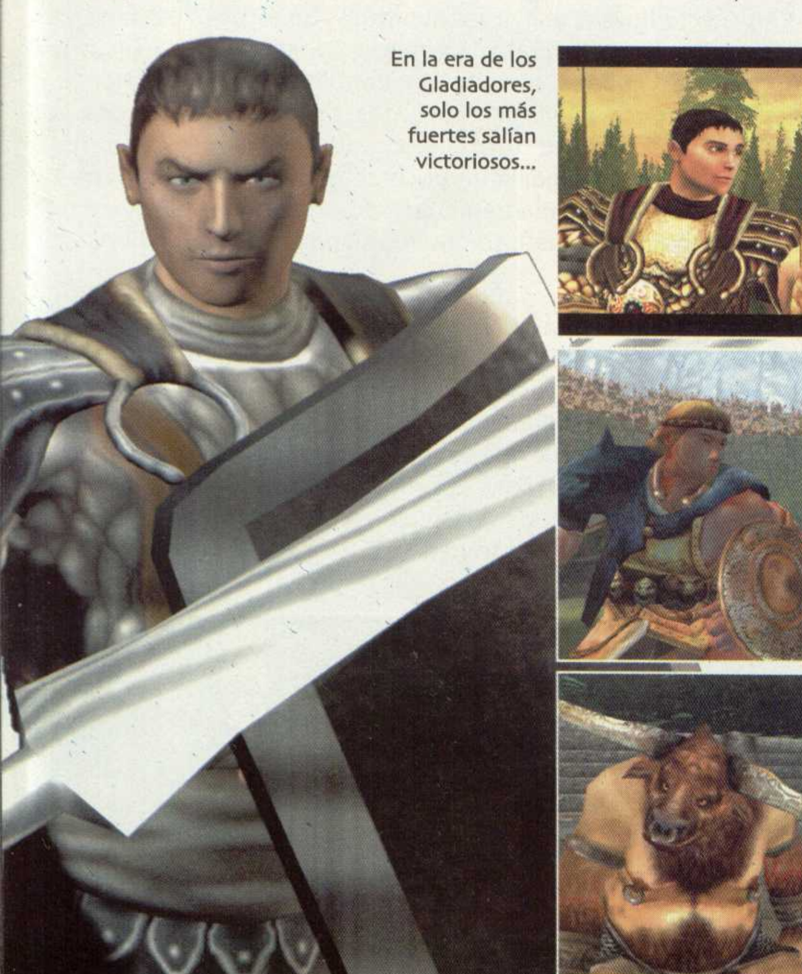


A lo largo del juego, enfrentarás múltiples retos y cruzarás diferentes tipos de terrenos como Imperia, Nordagh, Southern Expanse y Windward Steppes. Cada lugar que visitas tiene su propio aspecto, con lo que tienes una gran variedad de zonas y lugares por visitar, además de esto, en cada lugar podrás encontrar a reclutas de diversas categorías, por lo que te recomendamos que siempre estés atento y en busca de buenos elementos.

La forma de ganar experiencia o aprender habilidades es mediante las batallas, recuerda que mientras tus armas sean mejores, tendrás más ventaja ante tus oponentes. En Gladius, encontrarás miles de habilidades para tus personajes, además de 950 diferentes armas, cascos, escudos y otros accesorios con los que podrás equipar a tus personajes.

Los gráficos son muy buenos, y conservan la línea que ha estado manejando LucasArts en sus juegos. Sin embargo, lo que si dejo un poco que desear sobre este título es la movilidad, puesto que es un poco lenta en cada movimiento que tu personaje realiza. Claro está que esto puede ser porque el juego que pudimos observar, todavía no estaba listo al 100%, así que esperamos que los programadores mejoren este detalle para que el juego cuente con una buena velocidad que haga dinámico el juego y no aburrido.

Por otro lado, la forma en la que LucasArts manejo el estilo de estrategia, le da cierto toque diferente al juego en comparación con otros tantos títulos de esta categoría que han salido por parte de otros licenciatarios. No dudamos que Gladius se convierta en uno de los juegos más populares en cuanto a modo cooperativo se refiere, debido a la facilidad con la que puedes interactuar en las misiones con uno de tus amigos y así vivir la acción de forma más grupal. Este título tiene una fecha de salida estimada para final de octubre.



En la era de los Gladiadores, solo los más fuertes salían victoriosos...

RANKING



CROW 4.0

Si buscas algo diferente en comparación con Star Wars por parte de Lucas Arts, este es un juego que puede agradarte ya que maneja un concepto muy generalizado de Lucas y lo combina en un título con toques de RPG y de Estrategia. La historia es muy dinámica y nos transporta al mundo de los gladidadores, donde 2 grandes guerreros deben luchar por salvar al mundo de la tiranía y maldad de un Dios maligno. Este juego es recomendable para adolecentes que gusten de la estrategia.



PANTEON 4.0

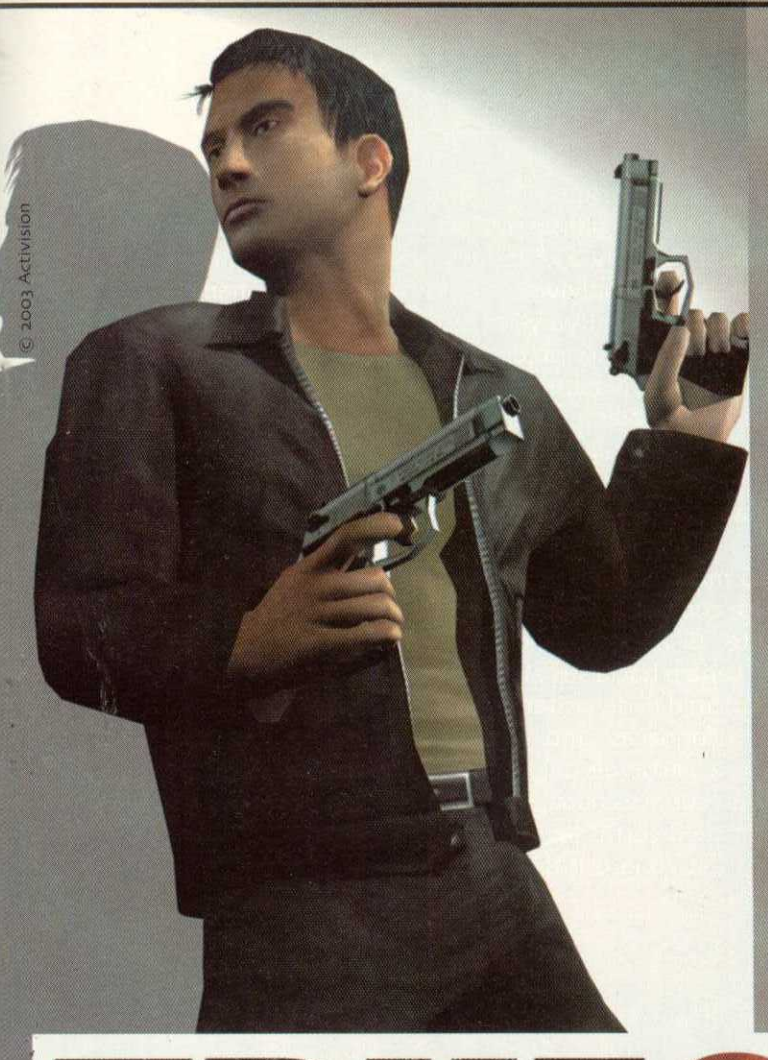
Como han de saber, uno de mis temas favoritos son las aventuras épicas; así que cuando me enteré de que iba a salir Gladius, me entusiasmé mucho y quise checarlo en cuanto tuviera la oportunidad. Gladius me parece un buen título, aunque la verdad me gustaría más que renaciera un poco el estilo de los juegos de antes en los que podías jugar con un amigo dobles y juntos vencer los obstáculos. Espero que después hagan juegos así, pero mientras, les recomiendo mucho Gadius.



ENRAK 4.0

A mi me encantan los juegos RPG/estrategia y pienso que Gladius cumple con casi todos los requisitos que un buen título de este genero debe ofrecer. El Nintendo GameCube no cuenta con muchos juegos de este tipo, por lo que realmente aprecio no sólo el hecho de verlo en una consola de Nintendo, sino también la calidad y el esfuerzo de Lucas Arts al desarrollar un RPG tan entretenido.

1.0 5.0



Sabemos que a veces el Nintendo GameCube carece de títulos para mayores de edad y cuando tenemos la oportunidad de disfrutar uno tan bueno como este, no nos queda de otra mas que disfrutarlo al máximo pues pasará un buen rato para que podamos ver algo similar. Por ello ahora te presentamos el más reciente hit de Activision, True Crime: Streets of L.A. un título como te gustan, lleno de acción.

Como el nombre del juego lo indica, toda la acción y emoción se llevan a cabo en las calles de la ciudad de Los Angeles, California en Estados Unidos. A la mejor puedes creer que la gente de Activision exageró al escoger la ciudad de L.A. como su escenario primario (seguramente te vienen a la cabeza algunas colonias más peligrosas de la ciudad donde vives), pero créenos, nosotros hemos estado allá y nos han pasado tantas cosas tan increíbles que no dudamos que parte de lo que muestren en el juego sea verídico.

True Crimes muestra la vida de Nick Kang. Nick tiene la reputación de ser brutal y letal con sus enemigos. Él solía ser policía de la ciudad de Los Angeles, pero su conducta tan "amable" y "gentil" hacia los criminales causó que lo dieran de baja; ahora trabaja para una división elite de operaciones en cubierto quienes le han dado una nueva misión. Se le ha encomendado la tarea de detener a las mafias China y Rusa para evitar que se adueñen de la ciudad por completo.



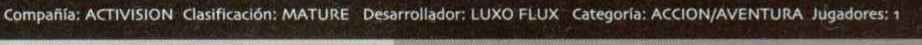


Las texturas son impresionantes en cada parte del juego





















Básicamente se podría decir que True Crime se divide en dos conceptos: 1) llenar de plomo a todo lo que respire, se mueva o haga algún ruido y 2) conducir como cafre por las calles de L.A persiguiendo malvivientes y criminales extremadamente peligrosos, (¡cuidado Ryu y Terry!). El engine del juego te permite pasar del modo de acción de Nick al modo de persecución (ambos son en tercera persona) sin problema alguno. Ambos modos de juego se complementan entre sí haciendo mucho más entretenido el juego. Ahora bien, True Crime ofrece mucho más que disparos y persecuciones sin sentido, hay una gran trama y una infinidad de detalles que deberás tener en mente todo el tiempo.

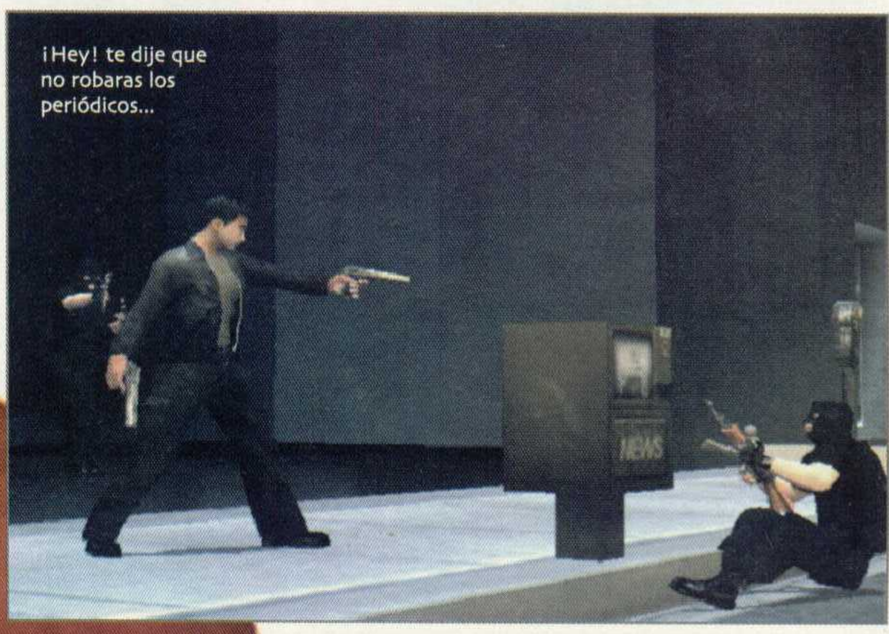
Activision recreo más de 250 millas cuadradas de la ciudad de Los Angeles, esto es como 647 kilómetros cuadrados aproximadamente. El área de la ciudad cubre todo lo que es el centro hacia sus alrededores. Si has tenido oportunidad de visitar la ciudad probablemente reconozcas uno que otro de los edificios y a partir de ahí te podrás ubicar mejor, si no conoces nada, pues no te preocupes, conforme recorras las calles te irás familiarizando con la zona e irás memorizando el nombre de sus calles.

LA FURIA DE NICK

Nick no es alguien que se ande por las ramas, él es de los que dispara primero y hace las preguntas después, por ello su reputación de ser "buena onda" con los criminales; es más, la parte de pensar con la cabeza fría es obligación tuya y es algo sumamente importante para obtener el éxito. Al ir aceptando misiones, también deberás tomar decisiones, cada una de ellas afectará de manera directa la trama del juego por lo que deberás de pensar dos veces las cosas antes de actuar. Por ejemplo, supongamos que en una misión te dan 10 minutos para lograr tu objetivo, ya sea llegar a algún lugar o eliminar a alguien. Si no logras hacer lo que te piden no pasa nada, sigues jugando como si nada y avanzas a la siguiente misión, pero ¡ojo! las cosas habrán cambiado, si no llegaste a tiempo, por decir, a un lugar donde debías rescatar a alguien, esa persona desaparecerá y ya no podrás saber la información que tenía para ti; en cambio si cumples con tu misión, podrás escuchar esa información que facilitará las cosas. En pocas palabras, toda decisión tiene una consecuencia así que piensa antes de actuar, o al menos procura salvar "antes" de hacer algo.

Para atacar a los vagos que andan por las calles de L.A. Nick cuenta con una extensa gama de armas, accesorios y movimientos que estamos seguros, dominarás en poco tiempo. Las armas a las que tendrás acceso son muy variadas, puede ser pistolas, rifles, escopetas, cuchillos, metralletas, en fin, casi todo lo que tenga un gatillo. Al progresar, podrás adquirir partes nuevas para tus armas, haciéndolas más poderosas y con mayor alcance, lo mismo aplica para tu vehículo, podrás comprarle partes nuevas para hacerlo más resistente y veloz.

Ahora bien, Nick no sólo es bueno con las armas sino también con los puños. Al avanzar tu personaje irá aprendiendo nuevas técnicas de combate para poder atacar cuerpo a cuerpo. Entre estas técnicas de pelea podrás encontrar Judo, Ken Po y Wu Shu entre otras. Para poder aprender y mejorar estas artes marciales, tendrás que hacer algunas escalas en los Dojos donde enseñen estas disciplinas.



¡Hey! te dije que no robaras los periódicos...

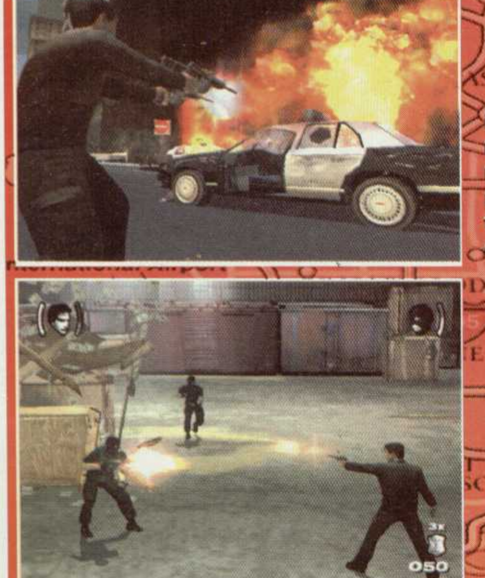
DE TOUR POR L.A.

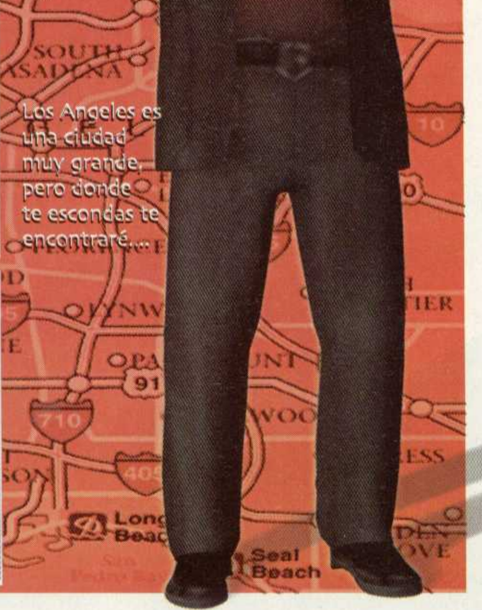
250 millas se dicen fácil, y claro, en un videojuego recorrerlas es aún mucho más, pero, recorrerlas en la vida real es agotador, especialmente si no te organizas y el resto de tus amigos con los que sales y al final te salen con: "vamos en metro, no hay problema"; pero bueno, ya desvariamos un poco. El asunto, es que a los chavos de Activision les tomó mucho tiempo poder crear toda la ciudad en 3D. Obviamente no vas a ver todos los edificios de la ciudad como en realidad existen, pero si verás construcciones parques y lugares públicos muy famosos, claro, estos lugares están muy detallados para que los puedas reconocer con toda facilidad.

Al igual que los edificios, las calles también fueron creadas con gran similitud con los originales, encontrarás las mismas subidas, bajadas, curvas, callejones, etc.

Un punto importante en el que también se está trabajando es en el tiempo de carga tanto en las misiones a bordo de tu auto. Dada la enorme distancia (por no mencionar los recursos que requiere cada una de las áreas de la ciudad) normalmente se necesitarían de muchos "now loading" para visitar toda la ciudad, pero han logrado que estos tiempos se minimicen lo más posible para evitar esas pantallas. Esto es realmente importante pues cada zona o área de la ciudad requiere de todo un engine para funcionar el cual, debe ser reemplazado por ejemplo, cuando bajes de tu auto y entres en un edificio, ahí es donde entran las pantallas de "now loading" y si te pones a pensarlo un poco, te darás cuenta que mientrás más evites estas pantallas, menos tiempo perderás al estar jugando.

True Crime: Streets of L.A. promete entretenerte por un buen rato con su estilo de juego, si andas en busca de algo con mucha acción, disparos y persecuciones por una ciudad cosmopolita, no dejes pasar la oportunidad de echarle un vistazo a éste título.





Los Angeles es una ciudad muy grande, pero donde te escondas te encontraré...

RANKING



CROW 5.0

Recientemente el formato de juego donde se recrean ciudades e interactuas con los escenarios se ha vuelto más popular y para muestra, Activision nos presenta True Crime, un juego que reproduce gran parte de la ciudad de Los Angeles, dandote libertad de movimiento mientras persigues a varios criminales en múltiples secuencias de acción. Los gráficos son impresionantes y lo puedes notar tanto en los niveles del juego como en los detalles que tienen los vehículos y los personajes. En definitiva, T.C. Strees of L.A. es un juego muy recomendable.

PANTEON 4.0

¿Qué les puedo decir? Tal parece que el concepto súper choteado del cine de que hay un policía (o ex-policía) extremadamente bueno que tiene que limpiar las calles de los vagos por diferentes razones se está trasladando a los videojuegos. Afortunadamente, el juego es bastante bueno como para pasar por alto la historia. El control es muy bueno y la acción es de lo mejor, pero sí se está haciendo un hábito el eliminar de las calles a los malhechores. Espero que le pongan un poco más de imaginación a las historias para que sean completamente buenos los títulos.

ENRAK 5.0

¡True Crime es increíble! Este juego tiene tantos elementos tan curiosos y tan padres que no los puedes creer. Lo que más llamo mi atención es la calidad con la que hicieron la ciudad de L.A. en 3D, el hecho de poner los nombres originales de las calles, la ubicación exacta de los monumentos, sitios de interes y otras cosas, es algo que realemente hay de recalcar. No dejes de charle un vistazo pues realmente vale la pena.

1.0 — 5.0



Nuevamente, tenemos el placer de presentarles más Retos para todos aquellos videojugadores que saben apreciar los juegos y saben que el final del juego es simplemente el principio. Esta ocasión les daremos un par de Retos que nuestro gran amigo el ICE está seguro que les costará resolver.

10/03-1
Pokémon Pinball Ruby/Sapphire

Ruby
704.350.099

Sapphire
1.157.985.959

Javier López "ICE"



POKéMON PINBALL RUBY&SAPPHIRE

10/03-2
F-Zero GX

Este otro Reto es bastante bueno; consiste en enviarnos ya sea en video o en fotografía tu mejor tiempo para completar el primer capítulo del modo de historia de este estupendo juego y para que haya más oportunidades para todos, aceptamos los récords de ambos niveles de dificultad. Puedes enviarnos el que gustes o bien, ambos.



F-ZERO GX

Por este mes nos despedimos, pero esperamos seguir contando con tu participación con los Retos ya establecidos o bien, que nos propongas nuevos Retos, de ésos que tú digas "esto merece estar en Club Nintendo". Recuerda que tenemos nueva dirección a donde puedes enviarnos tus Retos, ya sean en video formato VHS o bien, en fotografía (no se acepta nada por internet):

Revista Club Nintendo Sección: Los Retos
Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, 2do Piso
C.P. 01210, Santa Fe, México D.F.

Beyond Good & Evil

MÁS ALLÁ DEL BIEN Y EL MAL

Ubi Soft es una compañia que a lo largo de los años se ha logrado posicionar como una de las mejores a nivel mundial. Hoy podemos reconocer no uno, sino varias de sus franquicias para las plataformas de Nintendo entre las que encontramos títulos como XIII, Batman y las licencias de Tom Clancy como Splinter Cell y The Sum of all Fears entre otros, pero sin duda, uno de los iconos más representativos de Ubi Soft ha sido Rayman. Y sacamos a colación a Rayman porque resulta que Beyond Good & Evil fue producido por el creador de Rayman, Michel Ancel.







NINTENDO GAMECUBE

Compañía: UBI SOFT Clasificación: EVERYONE Desarrollador: UBI SOLFT Memoria: MINI DVD Categoría: ACCION AVENTURA Jugadores: 1

Cuando pongas por vez primera tus manos sobre Beyong Good & Evil te darás cuenta que Michel Ancel estuvo trabajando en el juego, claro, con esto no queremos decir que sea otro Rayman con un personaje nuevo y ya, al contrario, BG&E tiene muchos aspectos dignos de mencionar y que analizaremos a fondo. Comencemos por revisar la trama.

Hyllis, es el nombre del planeta natal de nuestra nueva heroína llamada Jade. Jade es una joven reportera de una isla muy pequeña, ella logró sobrevivir a un ataque brutal contra su isla y ahora, está decidida a enfrentar lo que sea. Su destino la ha llevado a embarcarse en una aventura épica en busca de la verdad, pero para encontrarla, deberá exponer toda una conspiración que llega a casi todos los niveles del poder en su planeta. Cuando Jade es contratada por IRIS, un grupo rebelde, se entera de que las "Alpha Sections" están traficando humanos con los enemigos. Armada con su cámara y su "Dai Jo Staff", Jade debe infiltrarse en la red de los enemigos para capturar en su cámara pruebas y traer evidencias ante IRIS.

Al avanzar, te darás cuenta que las cosas no son lo que aparentan y que la conspiración va mucho más allá de lo que se suponía, por lo que deberás de prestar mucha atención a los detalles más pequeños para poder entender a la perfección la trama.

Aparte de Jade, hay otros personajes en el juego que podrás usar, ellos son Pey'j y Double H. Pey'j es un híbrido entre un humano y un tipo cerdo. Sus habilidades con los aparatos electrónicos y mecánicos le serán de gran utilidad a Jade, especialmente cuando haga equipo con ella para derrotar a sus enemigos.



Jade deberá enfrentar muchos peligros en su búsqueda por la verdad, depende de ti que ella pueda salir sana y salva.

Pey'j siempre está listo para ayudar, aunque su apariencia es un tanto extraña, podrás contar con él.

Double H es un soldado disidente que apoya la causa de IRIS, él es el otro compañero de Jade y se puede describir como un caballero moderno con su propio código de honor. Entre sus habilidades, Double H puede hacer ataques en conjunto con Jade, y cuenta con una armadura especial que lo protege de los rayos infrarrojos.

El sistema de juego, o mejor dicho, la forma en la que el juego te va llevando a conocer la trama es la siguiente: primero tienes que pasar el tutorial para aprender todos los movimientos básicos hasta que logres dominarlos. Logrado esto, el juego se divide en tu misión principal (calabozos) y sub aventuras. Antes de pasar a misión o calabozo, podrás hacer varias sub aventuras en las cuales podrás obtener recompensas. No es necesario que termines todas las sub aventuras para poder acceder a tu siguiente misión, pero al menos tendrás que completar una o dos para completar el mínimo requerido de perlas que te pidan para poder avanzar. El tipo de Sub aventuras a las que tendrás acceso son muy variadas, pueden ser carreras clandestinas, peleas con criaturas salvajes e incluso varios mini-juegos como el "Air hockey".

Ahora bien, Jade no sólo vive de la aventura, también debes tener en cuenta que ella es una reportera y por lo tanto, debe tomar muchas fotografías . A veces estas fotos servirán para revelar la verdad oculta y en otras ocasiones, te servirán para obtener algo de dinero; cualquiera que sea el caso, deberás tomar la mayor cantidad de fotografías posibles y asimismo, hacerle mejoras a tu cámara pues en ocasiones será indispensable que logres una foto impecable para continuar.





COMBATE CUERPO A CUERPO

La mayor parte del combate es cuerpo a cuerpo y para ello, Jade cuenta con su arma, el Dai Jo, una especia de bastón que se activa automáticamente al aparecer un enemigo y con el que puede atacar usando varios tipos de golpes y combos, este estilo de pelea es similar al que usa Fox en Star Fox Adventures por lo que, si ya tuviste oportunidad de jugar este título, no te será difícil dominar los movimientos de Jade.

Otro punto a favor de nuestra heroína es que puede hacer equipo con sus compañeros, al hacer esto, podrás crear ataques más fuertes que te darán mucha ventaja sobre tus enemigos.



En resumen, Beyond Goog & Evil ofrece una buena trama con cierto grado de complejidad y una jugabilidad bastante aceptable. Ubisoft se ha encargado de crear una aventura épica para todas las edades, es más, van a aprovechar para presentar el nuevo logo de Ubisoft en este título con el cual, esperan refleje la nueva actitud y mentalidad de la compañía.



No importa si tienes poca experiencia en títulos de acción o si eres todo un experto, de igual forma BG&E te mantendrá entretenido por un buen rato gracias a su modo de juego simple de entender.





RANKING



ENRAK 4.0

Es muy bueno saber que las personas no se estancan en la misma franquicia o proyectos por el resto de su vida, y esto lo digo por Michel Ancel quien decidió dejar de lado por un momento a Rayman y crear otro tipo de videojuego para todo el público. BG&E es bastante entretenido y aunque hasta cierto punto parece un título para niños, te encontrarás con que no es así. Bien por Ubisoft quién ahora está tomando un nuevo rumbo y lo está haciendo con el pie derecho.

CROW 4.0

Recientemente Ubi-Soft nos ha mostrado buenos juegos como Splinter Cell, XIII y por supuesto, Beyond Good & Evil, un juego que nos muestra las aventuras de una joven heroína de nombre Jade y nos transporta a un mundo muy colorido y de gráficos de gran calidad. La historia es bastante atractiva, pero lo que más me llamo la atención es la capacidad de tomar fotos en algunas partes del juego. Este juego es bastante recomendable si te gustan los juegos de aventuras.

PANTEON 4.0

Al parecer los juegos han alcanzado nuevos horizontes y ahora podemos disfrutar de títulos muy buenos con temas más serios que les dan otro enfoque muy distinto a simplemente recolectar ítems y ya. No pensé que este juego estuviera tan entretenido hasta que tuve la oportunidad de checarlo; si eres fan de las aventuras y tienes espíritu de espía, no dudes en jugarlo, seguramente te agradará bastante. Lo que me gustó más fue el uso de la cámara pues te sumerge más en la intrigante historia.

1.0 — 5.0

Uno de los programas más locos que hemos podido ver es sin duda Celebrity Deathmatch. Para los que no conocen dicho programa, les vamos a comentar de qué se trata; Celebrity Deathmatch es un programa de luchas muy al estilo de la WWE o cualquier otra federación de lucha libre, pero la diferencia es que los peleadores son celebridades de todas partes del mundo, quienes se dan cita para arreglar viejas o nuevas enemistades o bien, simplemente por pelear contra otra celebridad por razones tan absurdas pero graciosas como el programa mismo. Todo sea para complacer a los fans, que como quiera que sea, son los que hacen a las celebridades lo que son.

Pero no creas que las grandes personalidades aparecen en vivo, se trata de detallados muñecos de plastilina que personifican a las luminarias como es el caso de Bill Clinton, Mr. T, los Backstreet Boys, Mark Hamill, Chris Rock y muchísimas estrellas y celebridades más. De esta manera, los combatientes pueden hacerse todo tipo de daño sin que los modelos originales sufran ni suden siquiera.

Este exitoso programa ha alcanzado una gran popularidad y qué mejor manera de disfrutarlo que vivir los encuentros en tu casa, en donde la habilidad de cada jugador es lo que determinará quién resultará vencedor. Así es, ahora puedes vivir las feroces batallas de Celebrity Deathmatch en tu Nintendo GameCube a la hora que quieras, ¡así qué elige a tu celebridad favorita y que empiece la acción!

Todos los personajes tienen ataques muy a su estilo.









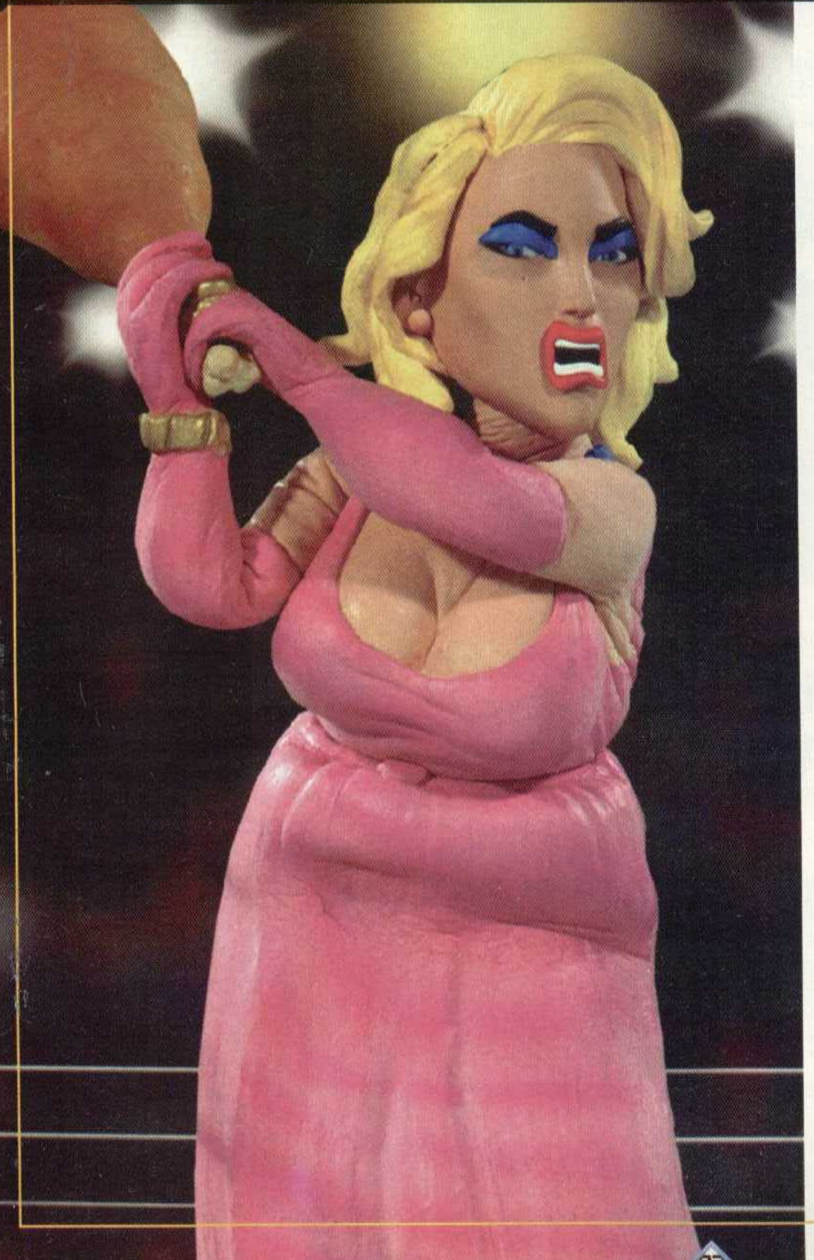
Compañía: GOTHAM GAMES Clasificación: RP Desarrollador: BIG APE PRODUCTIONS Categoría: PELEAS/LUCHA LIBRE Jugadores: 1-2 SIMULTANEOS







¡Vive la emoción de las más feroces batallas con tus celebridades favoritas!



En este divertido título podrás elegir a tu celebridad favorita de entre más de quince personajes disponibles como Shannen Doherty, Tommy Lee, NSync, Jerry Springer, Busta Rimes, Marilyn Manson, Carrot Top, Ron Jeremy, Mr. T y Anna Nicole Smith, entre otros más.

Tal y como en la serie de televisión, en Celebrity Deathmatch los personajes serán golpeados de mala manera al enfrentarse entre sí, obviamente nadie quiere perder ¿o sí? el chiste es que conforme los guamazos se pongan más serios, los personajes sufrirán las consecuencias, las cuales se verán reflejadas en sus rostros. Las caras de las celebridades sufrirán cambios como moretones, heridas, pérdida de dientes y otros más severos. Esto le da un realismo muy padre al juego y además le da el toque tan especial que ha caracterizado al programa. Si eres un gran fan de Celebrity Deathmatch o lo has visto al menos una vez y te gustó, estarás riéndote un buen rato con los encuentros en este juego, tal como nosotros.

Cada celebridad tiene su propio set de movimientos para pelear contra sus adversarios; cada personaje tiene movimientos acordes a su personalidad específica, esto le da un toque muy cómico al juego. Pero por si esto no termina de impresionarte, cada una de estas luminarias tiene movimientos especiales para terminar en forma definitiva y espectacular con sus enemigos, muy al estilo de los Fatalities de Mortal Kombat.



El juego cuenta con muchos modos de juego, tipos de encuentros y escenarios para llevar a cabo los más feroces enfrentamientos. Además hay muchos elementos que deberás conseguir con sudor de tu frente, como arenas, personajes y otras cosas. Todo esto puedes conseguirlo al ir terminando el juego, retando a otros personajes y de otras formas, así que debes ponerte las pilas para acabar con todos tus oponentes y sacarle todo el jugo a este gran título.

Para regocijo de los fans de este tipo de juegos, Celebrity Deathmatch cuenta con la opción de editar tu propia celebridad, ya sea editar una de las ya existentes a tu gusto o una completamente de tu invención para que personalices el juego aún más y puedas retar a tu personalidad favorita. ¿Alguna vez pensaste en poder golpear a Bill Clinton? ¡Pues ahora sí es posible en este divertido juego!

¡Y no podían faltar los famosísimos comentaristas de estos magnos eventos! Johnny Gomez y Nick Diamond están aquí para narrarte todos los encuentros, sucesos y todo lo que quieras escuchar de los colosales encuentros entre las personalidades. Y además, el gran, el único, el mundialmente famoso réferi Mills Lane, quien estará presentando a cada celebridad y cuidando que las reglas se sigan al pie de la letra para que el público tenga lo que merece; ¡las mejores peleas entre personalidades!

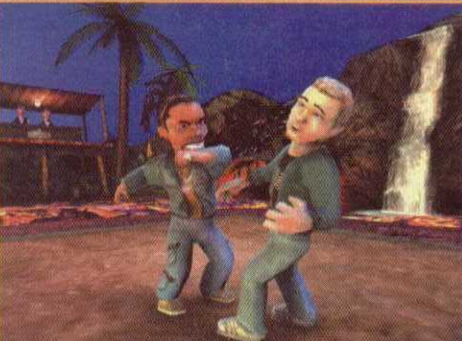
Pero también hay muchos retos esperándote; hay muchos personajes ocultos que deberás conseguir conforme vayas progresando en el juego. Para que más o menos te des una idea de qué tan lejos van estos encuentros y qué tan variados son, te diremos que algunos de los personajes ocultos que puedes conseguir son nada más y nada menos que tres de los monstruos más famosos de todos los tiempos; Frankenstein, el Hombre-Lobo y la Momia. Estos personajes vienen con todo, así que no será fácil derrotarlos, prepara tus antorchas, tus balas de plata y a luchar contra la momia a puño limpio, a menos que traigas al Santo para que te ayude =)

Los encuentros son muy divertidos, justo como en el programa de TV

Gráficamente, Celebrity Deathmatch no es tan impresionante, ni tan espectacular como otros juegos, pero lo más importante, es que la diversión y el gameplay son de lo mejor; así que debes tomar esto en cuenta. La música tampoco es de lo mejor, pero cumple su cometido; aunque en un encuentro de lucha libre y peleas, no es lo más indispensable.

El control es bastante bueno y la jugabilidad es aceptable, además de muy sencilla de aprender a dominar; tienes tres botones para ataques, un botón de agarre básico y uno de defensa. Como verás, no es tan complicado como parece, al contrario, es sumamente divertido cómo se ponen las retas en este entretenido título.





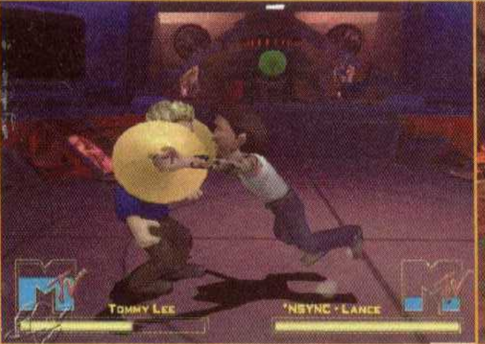
¡Crea tu propia personalidad y entra al ring!

JOHNNY GOMEZ NICK DIAMOND

CELEBRITY DEATHMATCH



Celebrity Deathmatch es un juego que estábamos esperando desde hace ya mucho tiempo, ahora que pudimos disfrutarlo, te podemos decir que hemos estado retando un buen rato con nuestros personajes favoritos y editando unos bien locochones, desde nosotros mismos, hasta el taquero de confianza. El chiste es que nos divirtamos con este juegazo que no dudamos ni por un momento en recomendarte, seas o no fan de este estupendo programa de televisión.



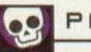


RANKING



CROW 4.0

Desde la primera vez que vi el programa en la televisión se me hizo bastante entretenido, irónico y sobre todo innovador al mostrar a estrellas de calidad internacional como no muy comúnmente se pueden ver, es decir, en una arena de batalla y peleando hasta el último de los suspiros por conseguir la victoria. Pero eso no es nada al compararlo con ahora la oportunidad de poder ser nosotros mismos los que decidamos el curso de la batalla en este gran juego para GCN.



PANTEON 5.0

Desde que ví por primera vez el programa de TV quedé fascinado con las peleas más locas que he visto en mi vida. Esto no son costalazos fingidos ni mucho espectáculo para terminar en unos minutos; la acción es de lo mejor y lo más importante es la originalidad de los eventos. Cuando super que iba a salir un juego basado en este popular programa, esperé ansiosamente por él hasta ahora y solo puedo decir que no te lo puede perder por nada del mundo, seas o no fan de CD.



ENRAK 4.0

Celebrity Deathmatch es uno de los programas de TV que más me hacen reír, por lo general siempre presentan peleas extremadamente sanguinarias y divertidas. Lo mismo ocurre en esta versión para el Nintendo GameCube. Las pelas son entretenidas y te dan la oportunidad de revivir esas batallas a muerte con tus estrellas favoritas. No creo que sea uno de los mejores títulos de peleas que existen, pero si es lo bastante entretenido como pasar horas descuartizando a cuanto personaje aparezca en la pantalla.

1.0 5.0

ULTIMA PAGINA

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Te presentamos una de las imágenes mostradas durante el Tokyo Game Show de esta increíble co-producción entre Nintendo-Konami-Silicon Knights. Realmente no hay mucho que decir, la limpieza de los gráficos y el enorme detalle hablan por sí mismos.



Si quieres ver el resto de las imágenes presentadas de este título checa nuestra página en Internet. MGS: Twin Snakes tiene como fecha tentativa para salir a la venta el 4 de marzo del 2004. Tendremos que esperar un poco más.

Biohazard 4

Capcom dio a conocer imágenes durante el Tokyo Game Show de su "Survival Horror" Biohazard 4 o mejor conocido en nuestro continente como Resident Evil 4. El protagonista de este nuevo capítulo en la serie de RE es Leon S. Kennedy. Como lo muestran las



fotos, la atmósfera del juego es realmente obscura y lúgubre. Los gráficos son excepcionales y la trama te mantendrá intrigado todo el tiempo. Aún no hay fecha de salida para este título, pero se espera que sea a principios o mediados del 2004.

Llegamos al final de esta edición de Club Nintendo, sin embargo, en el siguiente número encontrarás información de gran importancia de los juegos más populares para estas fechas navideñas, así como todas las noticias importantes que envuelven a Nintendo y los licenciatarios. Por lo que te invitamos a que cheques algunos de los artículos que encontrarás en siguiente número:



Tips Soul Calibur II

Cuando un juego es bueno, podemos hablar un buen rato sobre el, como con SC II, ahora, nos enfocaremos en los Tips que te daremos para este maravilloso juego de peleas que Namco puso en nuestras manos, así que manténte pendiente si tienes dudas de como obtener las armas o como seleccionar a Lizardman.



A Fondo Beyblade

Para los fans de esta serie de televisión, el próximo mes les tendremos preparado un A Fondo con todos los puntos más importantes de este juego, así como consejos de cómo ser el mejor de todos los tiempos. Por lo que no te pierdas el siguiente número que traerá muchas sorpresas.

Pero ahí no acaba todo, puesto que para cerrar el año tendremos mucha información sobre la gran N, así como más A Fondos, más Tips y por supuesto, las clásicas secciones que tanto te han gustado como Dr. Mario, Extra, Centro de Entrenamiento y muchas otras más. Te recordamos nuestra nueva dirección para que nos mandes todos tus comentarios y dudas: Av.Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Segundo piso, Colonia Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón, C.P. 01210 México, D.F.